GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
2012.11
Vol. 48
UCG

游戏·人

细数CAPCOM这些年的得与失

天尊之困

【游戏议会】

- 全新栏目 -

迷你特企大集合

众编合力打造 网罗万象

【游人小说】

有没有那么一本书

【热点追踪】

刺客信条III 制作内幕：千人团队的史诗巨制

黄金时代：FIFA的胜利之路

Valve下一站：虚拟现实！

传世之书

性、谎言与GTA

从《罪恶都市》到《GTA IV》，Rockstar的十年嬗变

卷首特稿


解读“第二屏”时代

写在Wii U上市之前



DVD热点推荐

刺客信条III 制作特辑


TOMB RAIDER

卷首



阅人时代

还以为自己很新潮思想很新颖？那或许只是因为你没有抬起头看看身边的世界变化而已。认识到自己想法已经过时这点很痛苦，而如果这点是别人帮你认识到，那就更痛苦了。

最近女友抱怨她搞不懂我的想法，又觉得我对她不够关心，我下意识地回了句“你想要什么又不跟我说，我想要什么你又不问，那怎么互相关心？”，没想到换来的答案是“你都不看我的微博和 QQ 空间吗？”。

说真的，我还真是两者都没怎么看过，前者我从来只看第一页内容，后者我根本碰都不想碰，但更令我惊讶的是，什么时候了解一个人不是从互相交谈开始，而是变成互相偷窥彼此的私人分享空间了？于是我去看，才发现为什么要这么做，因为有的要求面对面的时候根本就说不出口，自然就只能用间接方式来表达了。但更令我觉得奇妙的是，曾经交流方式怎么就突然过时了？我们难道不能再用带着体温的言语来了解彼此的需要，只能透过冷冰冰文字来阅读对方？

恐怕只能是这样，我们一天能够对话的时间合起来恐怕还不到一小时，更多地是在通讯软件上传递讯息，用邮件沟通，用微博来发表自己的观点，看似无话不谈，实则嘴巴紧闭，把最该说的话都藏在了心底。尽管精疲力竭还需要伪装得兴高采烈，哪怕泪流满面还在用键盘打着一个个“哈哈哈哈”。

最可悲的是，有时候这就是我们彼此之间的惟一交流方式了，甚至言语交流的内容都及不上在 QQ 上说两句真心话，于是在每个晚上通的电话中说完了没有营养的情话和废话，真正应该说的话都却留在了微博上，用一种扭曲而隐晦的方式去表达，去索求，去博取不明真相的关注。生活已经够累人，而把爱情变成一个谜题则令人累上加累。

但知道自己落后于时代，并不等于我们有理由坐在这里哀叹时不待我，令我们停滞不前的，并不是时间或年龄，而是心态。于是我点开一个个微博开始浏览，滤去无用的废话，留心别人写下的每一句言语，转过的每一个话题。奇妙的是，这令我想起了阅读的过程，词句本身能够承载的意义有限，缺乏了语气和神情的辅助，也令人更难以捕捉当中所蕴含的情绪，可是通过不断地阅读，微博主人的人生态度、观点和想法却仍然透过只言片语慢慢地透露出来。

这的确是个神奇的变化，每个人都拒绝再用言语交流内心，却又迫不及待地把自己如同一本书般地敞开，拼了命地分享自己生活中那不多的私隐与秘密。或许这就是网络带来的最大变化，这再也不是识人的时代，而是阅人的时代。

然后我读到女友最新的一条微博“买了个新花瓶，挺好看的。”

我懂了，你呢？

■ 稀饭
■ 2012.11.1



游戏·人 第48辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

CONTENTS

P16 工作室物语
Gizmondo
掌机内幕
游戏产业史上的最大骗局

P48 热点追踪
《刺客信条III》制作内幕
千人团队的史诗巨制

传世之书 P21
性、谎言与GTA
从《罪恶都市》到《GTA IV》，
Rockstar 的十年嬗变

P3 卷首特稿
解读“第二屏”时代
写在Wii U上市之前

业界风云

游戏风采



P80 游戏议会
天尊之困
细数CAPCOM这些年的得与失

光盘收录



影漫世界

P92 动漫秀
如果你还记得“青春”的名字
安达充回顾专题

映画馆 P96
“为您创造美好的明天”
“恶魔公司”形象面面观

文化漫谈

P116 斑斓之书
超越视觉，非同凡响

P124
东瀛采风

迷你特辑大合集

P52
否极泰来？
解析2012年末商战

文 Lancer
美编 心の永恒

解读“第二屏”时代
——写在Wii U上市之前



躺在家里的沙发上，一边听着电视里的“中国好声音”，一边用手机在微博上发表自己对选手们的意见……这就是正日益普遍的看电视新潮流。从二三十年前我们拥有了黑白小电视开始，看电视从来就是一种一心多用的过程。而现在，与我们一起陪伴在电视机前的不止是瓜子零食，又多了一个“第二屏”。

据尼尔森统计，到2012年第二季度，美国86%的平板电脑用户和84%的智能手机用户会在看电视的同时使用“第二屏”，其中41%的平板用户和39%的智能手机用户已经将使用“第二屏”作为日常习惯。

“第二屏”概念正在汹涌袭来。容易令人机不离手的智能手机，弥补了我们在看电视时经常会有的无聊时刻。过去我们最多只能在看春晚的同时发几条短信，现在一场晚会下来，我们可能已经用“第二屏”看遍登台明星们的近期八卦。于是，商家从这种新潮流中嗅到了商机。硬件商与内容供应商们都开始部署“第二屏”战略。

直到这时，我们才开始明白任天堂的苦心。

悄然崛起的第二屏

“第二屏”概念引起人们的注意，大约是从2010年2月开始。《纽约时报》的报道中说，尼尔森的研究发现，在“超级碗”橄榄球总决赛期间，大约七分之一的观众一边看比赛一边上网。所有人都知道这种收视习惯的转变正在发生，但尚未有人将之总结为一种变革的趋势，也尚未意识到这将改变整个广播电视行业。

“第二屏”对广播电视业最大的负面影响是：当广告出现时，观众们纷纷玩起手机，发微博、看网页、玩游戏……第二屏的存在填补了广告休息时间，将大大削弱广告效果，最终影响其广告收益。既然第二屏的趋势不可阻挡，电视台就要迎合这种趋势——与其让观众在播广告时玩Facebook，倒不如让他们用自己的官方应用，增强与节目的现场互动。BBC在伦敦奥运会期间推出了节目直播的官方应用，统计表明在热门赛事现场直播之时，也是该应用使用人数最多之时。通过官方应用，在第一屏与第二屏之间架起一道桥梁，提高观众的节目参与度的同时，也可在应用中植入广告，弥补广告收入。

如何利用第二屏正在成为各大电视台的重点研究对象。福克斯、CNN、ABC等都在聘请专业应用开发人员与节目组合作，为热门节目制作相配套的官方应用。体育比赛、选秀节目、脱口秀、真人秀、竞猜节目等都有极大的第二屏互动潜力。第二屏与官方应用的结合，可突破电视传媒数十年来单向传播的限制，实现与观众更为深入的双向互动。选秀节目再也不需要借助短信、电话、论坛投票等低效率的方式让观众票选获奖者，通过官方应用轻轻一点便可投出你的神圣一票，投票结果可实时出现于节目现场。观众也可通过官方应用实时查看选手详细信息、幕后图片、花絮短片。福克斯电视台曾推出奥斯卡颁奖礼的官方应用，带观众走向后台，展现平常在电视上看不到的幕后花絮。而在体育比赛的过程中，可以通过官方应用提供一些辅助信息，比如球队战术分析、球员信息、无法在直播中完全展现的其他镜头角度、某些细节特写等等，甚至配合一些迷你游戏，让球迷更深入地参与到比赛实况。网上曝光的X720概念文档中，就有一个与赛事直播进行互动的概念构想，比如正在直播的世界杯赛事可以与《FIFA》最新作同步，用游戏同步模拟实际赛况，球员出现令人扼腕的失误时，你可以马上拿起手柄尝试“如果那样踢会怎样？”

将第二屏与社交网络结合，便形成了“社交电视”的概念。2010年《MIT技术评论》将社交电视评为“十大最重要新兴技术”之一，《连线》杂志也将社交电视评为未来六大趋势之一。所谓社交电视，即在看电视的同时与第二屏设备的社交应用相配合。比如BBC的“Up for Hire”节目通过与社交网络配合，主持人会与观众的即时评论进行现场互动。对电视台来说，社交电视最重要的意义是可通过朋友之间的互相传播提高收视率。雅虎澳大利亚分站的一份调查显示，25%的观众是因为看到社交网络上好友的推荐才收看新电视节目。任何广告宣传都抵不上朋友的推荐。当你正在百无聊赖地换频道时，在微博上看到好友发的某节目趣味片段，将有极大的可能性换到该频道。促进观众观看节目时发表与节目内容有关的社交网站留言，将成为电视台提升收视率的一个新手段。为此，节目制作人将想方设法提高观众用第二屏进行互动的积极性。

社交电视将会是广播电视业的革命，也是人际关系的变革。很多年前，电视几乎是很多普通家庭惟一的娱乐方式。饭后全家一起坐在电视机前，一边看电视一边唠家常，这是那时大部分家庭最常见的生活场景。如今这种围绕电视机的天伦之乐正在消失，爷爷奶奶各看各的电视，小夫妻俩各玩各的电



▲不少电视台已经在进行第二屏的应用研究。



■通过智能手机参与问答型电视节目。

脑，孩子玩 iPad 或手机，一家人面对面的交流变成通过网络与远在天边的人们进行“社交”。这种变化让很多人痛心，但此趋势难以改变。社交电视将会把观众的收视习惯更彻底地推向社交网络化，微博与网络个人空间里的你一言我一语取代了沙发上家人之间的唠嗑。“世界上最遥远的距离，就是我在你面前，你却在玩手机”——这是令人无奈的现实，却也是商家可以充分利用的商机。

任天堂开始研发 Wii U 时，第二屏的概念尚未被提出。但善于观察生活，并从中寻找软硬件设计灵感的任天堂，比其他人更早察觉到第二屏的发展趋势。宫本茂通过观察电视机遥控器提出了遥控器手柄的设计提案，开启了体感游戏时代。然后任天堂发现人们看电视时，手里用到最多的设备不是遥控器，而是手机。于是任天堂相信电视观众需要第二块屏幕。既然观众需要，那么玩家也一定需要。

机顶盒之争

异质的任天堂是一家既先进又落后的企业。它的技术落后，但它能从不同的角度观察世界，在不知不觉中开启新趋势。在智能手机风暴之前，NDS 先行一步让触摸屏成为掌上设备的主流。在 Kinect 以及传说中的 iTV 之前，Wii 将客厅娱乐推向体感时代。在 Wii U 公布之时，大多数人难以理解任天堂的用意，不明白用小屏幕分散大电视观赏体验的意义何在。但今日的异质，也许会成为明日的主流。

马化腾说，未来人类需要三块屏，桌面一台用于办公；手持一台，用于移动应用；墙面上一台，用于与人分享。桌面与手中之屏早已智能化，电视的智能化也将是大势所趋。但电视遥控器无法满足智能化设备的操作需要，没有鼠标 + 键盘以及触摸屏的效率，所以需要配一个触摸屏作为辅助。Wii U 的平板手柄就是智能时代的电视遥控器，任天堂的野心不止在于游戏业，而是让 Wii U 成为所有电视机的必备伴侣。

“游戏不是必需品”——这曾是山内溥老社长最大的遗憾。手机这种必需品正在将掌机这种非必需品逼入绝境，岩田聪希望使其家用机成为一种接近于生活必需品的设备。电视机顶盒是一种与电视游戏机作用相似的准必需品，用游戏机取代机顶盒是微软、索尼与任天堂的共同目标。微软与索尼从搭建网络平台着手，而任天堂则是从操作界面着手。任天堂所设想的客厅娱乐是有平板电脑的便利性，又有家庭影院的观赏效果。Wii U 的作用就是把电视变成挂在墙上的大型平板电脑，所以应具备随时可用、响应速度快等特点，让用户一开电视机便可畅游在线影视与游戏世界。

家用机的功耗一直是一个被玩家与业界所低估的问题，静置于电视机身旁的家用机似乎不需要像掌机一样在意功耗，硬件设计师们对功耗的关注仅在于散热等因素。所有人都忽略了降低功耗的另一种用途：让主机处于永远开机状态！

正如在平板电脑普及之前，笔记本生产商们从未注意“永远开机”将给用户带来多大的便利，微软与索尼也从未考虑过每一次开机、启动、载入游戏对玩家而言是多么繁琐的一系列步骤。而任天堂从十几年前就在思考如何让玩游戏与看电视一样简单方便，就像拿起遥控器就能开电视选台一样，让玩家拿起手柄就能马上玩游戏。这一切的前提是要有一部功耗极低的主机，保持待机状态下几乎与关机无异，只有这样才能保持“永远开机”，对玩家的游戏需要随时待命。所以从 NGC 开始，任天堂将降低功耗贯彻于硬件设计的全过程。到研发 Wii 时，提出了“WiiConnect24”的概念，试图实现“永远开机，24 小时在线”。

为了降低 Wii U 的功耗，任天堂采用了 MCM（多芯片模块），多核 CPU 与 GPU 被做到同一个元件中。GPU 本身包含容量相当大的片载内存。使用 MCM 可以降低成本，并加快两个 LSI 之间的数据交换速度，同时降低功耗，也可以将主机做得更小巧。为了保持与 Wii 一样小巧的机身，主机内的散热片也减少到一个。这给设计团队带来了不少麻烦，仅散热测试就进行了 2000 多次。任天堂对主机机身的小巧玲珑有着异乎寻常的执着，正如总合开发本部长竹田玄洋所说，他希望主机本身扮演“黑子”（即歌舞伎表演换场中搬运道具的后台人员）的角色，尽量降低主机本身的存在感。这就是任天堂在 E3 2011 只公开平板手柄而不展示主机机身的原因。任天堂希望 Wii U 就像电视机顶盒一样，成为对电视机的必要补充，用户不需要感觉它的存在，只要感受平板手柄与电视机之间的完美互动。可惜这样的美好用意却造成玩家的混淆。在 E3 2011 展出后，Wii U 被许多人误认为是 Wii 的一部平板电脑式控制器周边，引起任天堂内部关于“Wii U 是否应更名”的激辩。

首秀失败让 Wii U 元气大伤。任天堂原以为早日公开 Wii U 可聚敛第三方人气，有更充裕的时间准备强大的首发游戏阵容。结果适得其反，多数第三方除施舍几个跨平台游戏外，大部分持消极应对的姿态。岩田聪曾期待着 E3 2012 用空前的第三方大作阵容为半年后的首发造势，结果只能用《蝙蝠侠》之流冷饭凑数，令人大失所望。与此同时，Wii U 游戏开发者们怨声四起，性能不足、平板手柄画面传输难度大等问题困扰着第三方。任氏主机正失去其游戏开发成本低廉的传统优势，游戏开发难度明显高于技术已十分成熟的 PS3/X360。在当今业界的高成本压力下，第三方找不出为 Wii U 开发独占游戏而舍弃 PS3/X360 全球 1.4 亿用户的理由。至少在三年内，不要对 Wii U 的第三方独占游戏抱有过多的期望。任天堂惟一可利用的是 Wii U 规格与 PS3/X360 相近，第三方多移植一个 Wii U 版成本不高，Wii U 初期就有丰富的跨平台游戏可玩。但那些针对 PS3/X360 传统手柄而开发的游戏，可能会受平板手柄的拖累，以至于 Wii U 版成为用户体验最差的版本……



▲可能是因为缺乏第三方大作，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》成为重点宣传对象。

技术困境


Wii U版《塞尔达》是任天堂历史上参与开发人数最多的游戏。

任天堂对 Wii U 平板手柄的规格一直语焉不详，以至于大多数人在其公布一年多之后，仍然搞不清楚手柄内究竟有没有处理器。确认手柄本身只是单纯接收视频信号后，人们开始担心信号稳定性与通信距离问题。高清无线视频信号传输的相关技术并不十分成熟，任何可能的画面延迟都可能严重破坏游戏体验。视频播放设备可提前缓冲以消除延迟现象，而游戏画面会根据玩家的操作时刻改变，无法提前缓冲。如何解决画面延迟问题，成为任天堂总合开发本部面临的最大难题。

将 Wii U 主机本体生成的画面即时编码并压缩后，通过无线信号发送，平板手柄接收之后即刻解码并呈现于手柄屏幕上，整个过程不能有丝毫肉眼可辨的画面延迟。为解决此问题，竹田玄洋甄选了几家专业公司，采用了全新压缩方式。普通的压缩方式是将单个画面划分为无数个16×16 的宏块，而 Wii U 可瞬间将数据划分为信息包的大小，这就好比将原本的流沙更细化分割之后变成了液态的流水，无疑会提高流速。但主机本体发送的数据信号应确保能抵达接收端，若有数据丢失，画面就无法解压。大约在去年底曾有开发商反映 Wii U 的视频数据传输存在难以克服的技术问题，导致游戏开发工作难以为继。不过最近《雷曼传奇》制作人 Michel Ancel 表示 Wii U 视频延迟时间仅 1/60 秒，堪称技术奇迹。当然这也不排除是育碧自身技术力超群之故，从 Wii 开始育碧一直受到任天堂如自家兄弟般的厚待。

即使 Michel Ancel 所言属实，Wii U 的无线状态几与接线无异，任天堂还要考虑不同的家居环境对无线信号的影响。据岩田聪所说，任天堂只能保证手柄与主机“同处一室”的环境下能实现顺畅的视频信号传输，隔着一道墙就无法保证信号的稳定性。蹲在厕所里玩 Wii U 的梦想恐怕难以实现。而且即便是同处一室，如果客厅太宽敞，手柄与主机之间距离较远，或者前方茶几上摆了太多东西挡住信号，都会影响到信号强度。此外还要考虑不同家庭中的无线路由器、手机、无绳电话等可能造成的信号干扰，无线视频传输设备在当前消费电子市场上还是一个较为空白的领域，Wii U 作为先行者，恐怕难以确保在千家万户中都能稳定使用。当年 Wii 动作感应精度不足，导致大批第三方游戏因恶劣的操作手感而折戟沉沙，若 Wii U 游戏受延迟所扰，恐怕大多数玩家最终只能求助于 Wii U 专业手柄，以至于平板手柄形同虚设。

在 E3 2011 展出之后，平板手柄的操作手感遭到恶评。不少人反映较长时间的握持之后会产生酸痛感。回到日本后，硬件组开了多场会议，岩田聪与宫本茂下达了必须改变手柄设计的军令状。改变的方案有两种，一种是使其形状更接近于传统手柄，另一种是使其更接近于方方正正的纯平板电脑。持这两种意见的人几乎各占一半，开发陷入僵局。最终，对游戏手感的需要战胜了以多媒体娱乐为主要诉求的平板设计方案。任天堂为平板手柄背部增加了两个可改进握持感的隆起部位。

降低重量也是减轻酸痛感的关键。手柄设计组的目标是 500 克，当原型机重量接近 500 克时，所有会增加重量的提案都被否决。尽管如此，6.2 英寸的硕大屏幕注定其无法太轻。虽然在 E3、TGS 等展会抱怨平板手柄太笨重的试玩者不多，但玩家的平常实际游戏时间少则一两个小时，最初的新鲜感过后，双手酸软的玩家们大概都会十分怀念握感舒适的传统手柄。Wii U 专业手柄就是在 E3 2011 之后，任天堂受 Activision 等大厂的坚决要求而决定推出的手柄。这不禁让笔者想到如今几乎形同虚设的 3DS 裸眼 3D 功能。从初公布时对裸眼 3D 功能的大肆宣传，到之后不断强调可以用调节键关闭 3D 效果，再到各种新作广告中对 3D 功能只字不提……虽然任天堂用大作阵容保住了 3DS 在掌机业的地位，但裸眼 3D 这一创新方向事实上已宣告失败。平板手柄是否会步其后尘？

Wii U 所提出的“非对称式游戏”可带来其他主机无法实现的线下多人游戏乐趣，利用此特性的《任天堂乐园》、《雷曼传奇》等游戏在 E3 展期间大获好评。此类游戏可成为亲子同乐的最佳选择，让 Wii U 成为家长们的首选，保住任天堂在低龄与家庭游戏市场的传统地位。但 Wii U 的第一方游戏阵容可能大不如前。在高清时代中姗姗来迟的任天堂难以高效率展开 Wii U 游戏项目，当前已知的 11 款第一方 Wii U 游戏中，任天堂内部开发的仅 6 款，其中还包括《Wii Fit U》、《新超级马里奥兄弟 U》这种新瓶装旧酒的游戏。真正由任天堂内部开发的新作只有《皮克敏 3》、《塞尔达传说》与《任天堂乐园》，《任天堂全明星大乱斗》这种招牌作品都迫于人手问题而交托给 NBGI。任天堂的常年“不扩张”政策终于成为 Wii U 游戏开发过程中的短板，其游戏开发人员数量不到育碧的五分之一。按照高清游戏开发团队规模平均为上一代主机的两倍计算，任天堂能同时开发的 Wii U 游戏数量就只有 Wii 的一半。此外还要考虑到任天堂的开发人员普遍欠缺高清游戏的技术经验，可能导致效率低下。《马里奥》、《塞尔达》等主力系列的开发周期可能大大延长，因而导致 Wii U 大作真空期的延长。当年从 SFC 过渡到 N64，任天堂曾因难以适应 3D 时代致使出现长达 2 年的大作真空期，结果将 32/64 位机时代的黄金时机拱手让给索尼。Wii U 的首发期过后，漫长的大作真空期恐怕也将难以避免。



▲应第三方要求，任天堂为Wii U的传统游戏准备了专业手柄。

岩田聪也许指望着第三方跨平台大作为它填补首发之后的艰难时期，但那些为传统手柄而做的游戏难以在平板手柄上获得更好的游戏体验。Activision 推荐玩家用 Wii U 专业手柄玩 Wii U 版《COD 黑暗行动 II》，且 Wii U 版无法像 PS3/X360 版一样享受免费的 COD ELITE 网络服务。各第三方的跨平台游戏中，Wii U 版普遍由非主力团队负责，X360>PS3>Wii U 是欧美第三方们普遍的战略优先层级。Wii U 的惟一优势，大概就是其高达 2GB 的内存，相当于 X360 的四倍。这让许多为家用机捉襟见肘的内存而头疼的开发者们心生好感，今后也必定出现一些利用大内存优势做出更清晰画面的 Wii U 游戏。不过有得必有失，任天堂将因此承受更大的成本压力。

亏损魔咒

9 月中旬，基本符合市场预期的 Wii U 售价公布之后，任天堂股价一路走高，终于从不到 9000 日元重返 1 万日元以上。可惜好景不长，10 月下旬的上半财年财报会没有改变近年来任天堂逢会必跌的股票行情。上半财年，任天堂亏损 280 亿日元的消息公布之后，其股价应声大跌 4.3%，1 万日元的心理关口再度失守，跌至 9850 日元。任天堂宣布本财年的盈利预期下调 70%，虽然仍然维持盈利预估，但盈利额减少到 60 亿日元。远低于彭博财经社 21 名分析家预计的 106 亿日元盈利额。任天堂一如既往地将责任推到日元升值上，声称汇率相关的为替差损额高达 232 亿日元，是亏损的罪魁祸首。而事实上，任天堂在日本本国的营业收入比例正不断提高，3DS 的主战场在日本而非欧美。而且日元对美元的汇率已从年初的 77:1 降低至 10 月份的 79:1，“因汇率波动导致预期落空”一说未免有些站不住脚。关键原因还是 3DS 在欧美的疲软大大出乎任天堂的预料。裸眼 3D 这个主要卖点未起到应有作用，无法助 3DS 突破智能手机的重重围困。按理正当壮年的 3DS，目前全球销量水平仅与衰退期的 PS3/X360 相当。

任天堂将本财年的盈利希望全放在 Wii U 身上，财年内 550 万台 Wii U、2400 万套游戏的激进目标完全不似岩田聪一贯的谨慎作风，但这是任天堂实现盈利的必要条件。摩根证券分析家 Michael Pachter 认为，550 万台的硬件销量目标或可实现，但 2400 万套的软件销量“极其不现实”。在 Wii U 发售 4 个月内，让平均每个玩家购买 4 套以上的游戏，确实有些不切实际，在业界历史上也并无先例。而且 Wii U 初期大部分游戏以其他平台已发售多时的版本为主，Wii U 版大热卖的可能性几乎为零。这不切实际的软件销售目标不是任天堂对 Wii U 信心饱满的表现，而是透着一丝即将连续第二年亏损的绝望。我们几乎可以想像得到任天堂在下次财报会上继续下调财务预期，将原定的 60 亿日元盈利目标修订为亏损。也许任天堂已经预料到本财年将再度亏损的结局，只是为避免其股票遭恐慌性抛售，为了对股东有所交代，而暂时留了一条“盈利 60 亿日元”的底线，让市场逐步消化坏消息。

在任天堂明年 1 月的财报会召开之时，



▲任天堂正与各行各业合作进行Wii U的宣传造势。

如果与“盈利 60 亿日元修正为亏损”的消息相对应的是 Wii U 顺利热卖的捷报，也许股东们的心里会好受一些。Wii U 的年末大热销几无悬念，美日欧三地的 Wii U 预订情况都十分火爆。GameStop 不仅所有定额早就被抢订一空，转入轮候名单的顾客还有 25 万以上。与过去任何新主机的首发阶段一样，初期 Wii U 购买者将以核心玩家为主，他们的本世代主机已经用了五六年，早有另购新世代主机的需要。而且 PS4/X720 遥遥无期，未来一两年内 Wii U 可能是玩家升级换代的惟一选择——虽然它在事实上应归于本世代主机。Wii U 的售价也十分合理，与超薄版 PS3 基本相当，同样的价钱，玩家显然会优先选择披着次世代外衣的 Wii U。表面上，Wii U 是以游戏机的价钱提供“游戏机＋平板电脑”，前所未有的家用机游戏体验也会让很多玩家产生购买欲望。暂且不论这种游戏体验是否美妙，只要让玩家有尝试的欲望，加上合理的价格，就不愁首发销路问题。

只是硬件销量再高，也只是赔本赚吆喝。岩田聪确认 Wii U 是以亏本价销售，这是自 2004 年以来任天堂首次低于成本价推出新主机。今年 4 月曾有传闻说 Wii U 的主机造价为 180 美元，平板手柄不超过 50 美元，加上一些零配件以及包装运输成本，总成本可能仅略高于批发价。不过任天堂还要付出高昂的广告费。根据历史经验，投放新主机所需的总营销成本在 2 亿美元以上。这些成本都要靠软件利润来弥补，也就是财年内需要有 2400 万套的软件销量才能实现盈利目标。

另一项隐性开支是任天堂给予第三方的优惠条件。通常与主机同步首发的游戏可享受权利金减免的优惠，部分大作由第一方倒贴钱或赠予广告支持的也有。因此对第一方来说，首发期间的软件利润有限。任天堂希望的是以首发期间软硬件的大热销提升第三方为 Wii U 开发独占大作的热情。无论硬件设计方向是否正确，只要有强大的游戏阵容，仍可扭转乾坤。两年来任天堂动用其雄厚资金储备，收买了《怪物猎人》等独占大作，为裸眼 3D 战略失败的 3DS 保住了市场地位。但相同的策略却无法照搬到家用机上。其一是 3DS 游戏开发成本低，收买独占权花费不高；其二是 3DS 的对手太弱，第三方舍弃 PSP/PSV 的损失不大。而家用机市场结构完全不同，PS3/X360 是欧美第三方们的命根，舍弃其一便可能是灭顶之灾，任天堂花再多钱也难以买到大作独占权。当年微软只买了《GTAIV》两个限期独占的资料片就花了 5000 万美元，更何况如今 PS3/X360 各有近 7000 万用户，又有



■Wii U版《勇者斗恶龙X》将于明春公测。

谁会为一些蝇头小利而置如此庞大的活跃消费群体于不顾?

至于奇葩的日厂们，也许任天堂的钞票还能发挥一些作用。怎奈多数日厂恐怕是有心无力，做些个3DS独占游戏还可勉强应付，对于高清大作，只怕是任天堂出得起钱，第三方也做不起来。《怪物猎人3G高清版》《勇者斗恶龙X Wii U版》之流不过是鱼目混珠，来自低端平台的移植游戏永远成不了气候。此外日厂们转战手游与页游的趋势明显，留守家用机游戏的开发人员正不断减少。一方面是当今高清大作的项目规模有增无减，另一方面是日厂技术力低下，家用机游戏开发人员减少，Wii U的出现也难以改变家用机大作不断减少的事实。

创新的代价

如果游戏救不了Wii U，任天堂的最后希望是"第二屏"概念。岩田聪说，之所以为Wii U配备2GB的内存，是为了拿出1GB的系统内存实现流畅的多媒体应用。9月份，在公布Wii U售价之时，岩田聪用大量时间向人们兜售Nintendo TVii的概念。这是去年E3展之后，任天堂才开始委托专业公司为Wii U开发的电视整合功能，在此前的Wii U研发阶段可能并无此构想。在此期间，第二屏概念的不断深入人心让岩田聪看到了Wii U的又一个突破点。在任天堂的设想中，Nintendo TVii+普通电视机=未来的智能电视。任天堂要让Wii U成为第二屏时代最完美的电视伴侣，所有影视节目通过Nintendo TVii提供，用便利的界面轻松进行节目的寻找与浏览，影视节目在手柄屏幕和电视屏幕间瞬时切换，并配合社交网络功能，从此彻底改变普通家庭的看电视习惯。借助智能手机与平板电脑的第二屏应用方式可以实现与电视节目的互动，却无法实现与电视机的互动，无法像Wii U一样在手柄上寻找视频，然后瞬间切换到电视上播出——除非借助X360，通过SmartGlass功能实现。无论如何都需要借助游戏机这种载体。在SmartGlass公布后，岩田聪真心表现出欢迎姿态，他认为SmartGlass与其说是竞争对手，倒不如说是将与其共同推动第二屏时代的战友。要改变世界的看电视习惯，仅凭任天堂一家之力远远不够，微软的加入有助于促进游戏机式第二屏概念的深入人心。

如果Nintendo TVii的愿景完美实现，对全人类的客厅电视娱乐方式都将是一场革命。从此平板电脑的便利性与电视机的大屏幕观赏效果完美融合，Wii U成为一切娱乐内容的终端，平板手柄为中转，在电视机之间自由转换。但要实现这一愿景，将面对比游戏产业更激烈的竞争，面对更强大的对手。有线电视网络运营商们首先将集体排挤任天堂，如果影视节目都通过Wii U提供，将再无他们的立足之地。这些运营商不再是被动迎战，而是主动出击。据彭博财经报道，时代华纳、Comcast等有线电视巨头已经在进行云游戏战略部署，最快可于2013年全面铺开。届时游戏机顶盒将直接提供高质量游戏，成为游戏机厂商们的新强敌，成为软件商们的新归宿，专用游戏机的存在意义将被进一步削弱。在必要情况下，这些机顶盒也可通过类似于SmartGlass的应用，实现电视机与普通平板电脑和智能手机联动。此外，任天堂在获取内容供应商的支持方面也处于绝对劣势，无论是有线巨头还是索尼微软，都有更深厚的积累。

Nintendo TVii的实际用户体验也难以令人放心。多媒体是任天堂的软肋，从Wii到3DS，任天堂的网络多媒体应用从未令人满意。我们如何能指望这根软肋突然成为任天堂的杀手锏?

Wii U之困，其根不在硬件设计、不在软件实力，而在于当今家用机市场的恶劣处境。如果微软与索尼在明年之内推出继续以画面进化为主的次世代主机，可能会面临比任天堂更大的麻烦。智能设备的崛起使游戏机这种专用设备的存在意义不断减弱，无论主机商如何努力，也无法回避这一事实。任天堂也许正面临空前的危机，但其创新的勇气值得赞许。比起在图像进化之路上一条道走到底，硬件特性的花样翻新更能为业界带来活力。创新本应是游戏产业的立足之本，打破传统的Wii U理应得到你我的祝福!



文 Delphi、Drow 美编 anubis

寒流侵袭

——温哥华游戏业大衰退

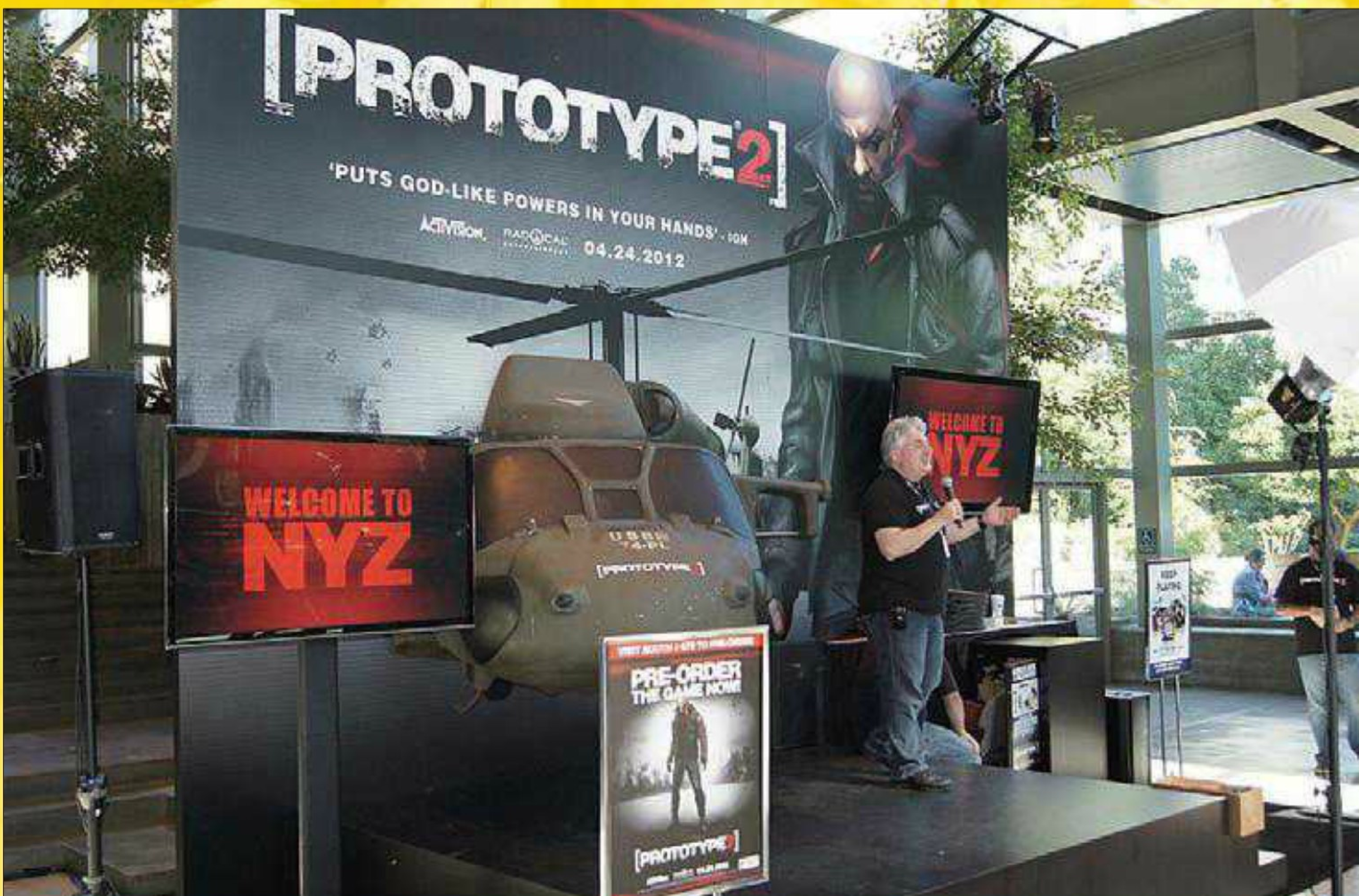
当严冬的气息笼罩加拿大全境时，温哥华堪称这座枫叶之国最温暖的城市，不仅冬季气温很少低于零度，而且屡次被评选为全球最宜居的城市。然而，这里的游戏业却遭遇了突如其来的寒流，行业发展陷入冰点，甚至难有立足之地。在过去几年，这座城市为全球游戏业贡献了《FIFA 足球》、《极品飞车》、《马克斯·佩恩 3》、《海豹突击队》、《小小大赛车》、《虐杀原型》等优秀作品，温哥华一度跻身全球游戏产业的开发重镇之一，如今却要上演大量制作室破产关闭的悲剧戏码。《虐杀原型 2》发售后，Radical Entertainment 随即被关闭，Rockstar 温哥华制作室推出《马克斯·佩恩 3》后，团队成员也尽遭遣散。接下来，局面似乎变得一发不可收拾，育碧决定关闭温哥华分部，Capcom 温哥华、Slant Six、Relic 工作室和 Nexon 等温哥华本地游戏公司也相继大规模裁员。过去一个夏天的记忆，对温哥华游戏产业而言，不仅是不愉快的，甚至是毁灭性的。

谈到传统游戏产业的不景气，除了甘苦自知的从业者，游戏玩家们同样可以侃侃而谈：游戏开发成本激增，市场竞争惨烈，只有少数 3A 级作品才能赚的盆满钵盈，众多中小游戏开发公司在全球金融危机的影响下，只能依靠节衣缩食来勉强度日。因此无论是裁员，还是资产重组，都是一件司空见惯的事情，然而，温哥华的游戏企业却在这股寒流侵袭下，陷入了最深重的危局之中，根基被动摇，最坏的一种情况将会是：几年后，这座城市的游戏产业将回到"石器时代"，过往的荣耀将不复存在。那么，究竟是哪些原因造成了温哥华游戏业今日的窘境？这里的游戏开发者们又采取了何种行动抵御并对抗这些困难与挑战，他们是否还有翻盘的机会？本文将透过几家温哥华当地游戏公司跌宕起伏的命运，来为读者朋友们揭示风暴过后的真相。


■虐杀原型 2

变味的精品战略

2005 年，当 Radical Entertainment 的三位创始人 Dave Davis、Rory Armes 和 Ian Wilkinson 在维旺迪的收购协议书上签字时，他们都认为做成了一笔划算的买卖。虽然 Radical Entertainment 不再保持独立，但三位创建者因此得到了大把钞票，更重要的是，维旺迪是一家管理有些松散，并不是很有上进心的公司，Radical 因此获得了相对宽松的发展氛围，三个人都对公司继续保持温哥华游戏业明星的光环深信不疑。Dave Davis 和 Rory Armes 来自 Distinctive Software，也就是 EA 加



▲ Radical Entertainment 重点宣传《虐杀原型 2》，但这款游戏并没有挽救制作室的命运。

拿大的前身，在被收购之前，他们为 EA 开发了《无敌绿巨人》、《辛普森一家》等游戏，虽然没有获得大红大紫的名声，但是在温哥华已经小有名气，被视为一颗冉冉升起的新星。接下来的三年，Radical Entertainment 的平稳发展似乎验证了创始人的乐观判断，维旺迪将旗下重要的游戏品牌古惑狼交到他们手中，这个来自温哥华的开发团队有了施展才华的更大舞台。

首先是媒体评价不错的《古惑狼赛车》，接着是销量过百万的次世代游戏《古惑狼：泰坦》，渐入佳境的 Radical Entertainment 变得更加自信，甚至发布了一个响亮的宣传口号：“Radical 才是古惑狼的家”。也就是这一年，他们被提名为加拿大年度最佳游戏开发者，尽管最终与这项桂冠失之交臂，但 Radical Entertainment 多年来的努力已是有目共睹。正当 Dave Davis、Rory Armes 憧憬着制作室的美好前景时，发生的一件“好事”，将所有人的梦击了个粉碎：Activision 同维旺迪合并，Radical Entertainment 成为全球最大的第三方游戏发行商麾下干将。相比奉行中庸之道的原维旺迪管理层，新公司 Activision Blizzard 的一把手 Robert Kotick 无疑是个狠角色，不仅坚决奉行绩效主义，紧盯资产负债表，而且敢于挥舞裁员、重组的大棒，他主张精品战略，砍掉盈利前景不佳的项目，Dave Davis、Rory Armes 肩膀上的压力陡增。

Radical Entertainment 制作的最后一款古惑狼游戏《邪恶意志》，无论是媒体评价还是市场销量都很一般，Robert Kotick 决定将古惑狼品牌束之高阁。对于这样一款历史悠久的作品而言当然有些遗憾，Radical Entertainment 此前的工作，即使没有将它真正复兴，但至少让古惑狼游戏重见天日，并得到了不少玩家的赞誉，他们没有能力使这个项目实现从优秀到卓越的进化——如同制作团队本身的发展。如今谈到古惑狼，大家都在怀念系列的缔造者 Insomniac Games，坦率地说，相比前者，Radical Entertainment 并不具备打造 3A 游戏的实力与资源，那么，他们能否在创意领域扳回一局呢？为了证明自己，Radical Entertainment 的首款原创作品《虐杀原型》（Prototype）浮出水面，而与此同时，公司遭遇了重大人事变动。创始人 Dave Davis、Rory Armes 被“请出”了管理团队，有传闻说高高在上的 Robert Kotick 并不喜欢两人身上浓厚的“创业味道”，他希望一位真正懂得控制成本，了解市场的人领导 Radical Entertainment。不管此事是否属实，至少公司的新任领导者，原雪乐山软件副总裁 Kelly Zmak 确实擅长开源节流。

2009 年 6 月《虐杀原型》发售，虽然在题材上同 PS3 独占游戏《无名英雄》有些撞车，但凭借开放场景和独特的“吸收能力”设定，吸引了不少玩家的瞩目。Metacritic 综合媒体评分为 79%，对原创作品而言，这样的成绩并不失败，但显然没有达到 Robert Kotick 的期望。于是，自 2009 年开始的两年间，Radical Entertainment 没有公开任何一款新作，事隔多年后，媒体才曝光了个中原委：Activision 不仅裁掉了 Radical Entertainment 近 60 名员工，而且取消了两款包括古惑狼新作在内的计划。Kelly Zmak 手中还剩下最后一张牌：《虐杀原型 2》，他向 Activision 高层保证，这款续作将会有脱胎换骨的表现，就像《未知海域 2》之于前作。Radical Entertainment 剩下的员工可谓拼尽了全力，他们渴望证明自己，又担心裁员的阴影降临，这种紧绷的精神状态，让整个制作团队如履薄冰。

随着今年 4 月《虐杀原型 2》发售，Radical Entertainment 也迎来了公司命运的最终审判，在相继关停了旗下多家制作组后，Activision 将目标对准了 Radical Entertainment。这多少让人有些不解，虽然《虐杀原型 2》的媒体评价并没有长进，但是本作还是轻而易举成为北美地区四月销量最高的作品，甚至在五月份继续保持不错的销量，领先于 Capcom 的《龙之信条》，位居新作《马克斯·佩恩 3》之后。Activision 给出的官方解释是，“虽然我们对《虐杀原型》项目投入了大量资金，但这款游戏始终没有吸引更宽泛的用户，Radical 是一群非常优秀的开发者，我们为此探讨了各种商业可能性，但最终不得不做出一个困难的决定：大规模裁员。”需要特别指出的一点是，Radical Entertainment 共有 95 名员工，而裁员数量达到了 86 人，显然，这不是裁员，而是摧毁了整间制作室。

留下的寥寥几位员工先是为《虐杀原型 2》提供了短暂的技术支持，随后被转移到了 Activision 的其它制作室，Radical Entertainment 的主管 Kelly Zmak 远走蒙特利尔创业，曾担任公司资深音效主管的 Rob Bridgett 透露，关闭 Radical Entertainment 是 Robert Kotick 蓄谋已久的计划，无论《虐杀原型 2》是否取得成功。好大喜功的 Robert Kotick 醉心于自己的精品战略，由于温哥华的公司运营成本逐年递增，加上本地并没有额外的税收优惠，因此很早就想关停这家并非是自己嫡系的制作组。一个最有力的证据是，Radical Entertainment 耗时两年时间开发的《疤面煞星 2》（Scarface 2），即将进入压



■ Radical Entertainment 的办公室。

盘阶段，突然被Activision宣布取消，如果不是Activision的投资者乐于见到《虐杀原型2》的推出，Radical Entertainment也许在两年前就已经惨遭关闭了。

尽管《使命召唤》和《魔兽世界》取得了辉煌的商业成就，但这并不意味着Robert Kotick宁缺勿滥的"精品战略"真的行之有效，在他看来，与其将资源分散投入到不出名的项目，不如聚焦真正的王牌作品，打造3A级别的重磅大作。从逻辑上讲是合理的，但是"精品战略"的核心，不应该是不断透支现有品牌的价值，还应该具备不断产生精品游戏的土壤与机制。即便是顽皮狗、Bungie等顶尖团队，也是经历了早年的青涩，在游戏产业摸爬滚打多年才最终得道成仙，奠定了如今的产业地位。Radical Entertainment是一家颇具潜力的年轻制作组，汇聚了一批优秀的温哥华产业人士加盟，每款作品都迈出了自身发展坚实的一步，但是他们的悲剧，并不能完全归咎于Activision的短视和缺乏耐心。《虐杀原型2》的游戏引擎是公司自主研发的Titanium Engine，很多技术还来自于五、六年前的作品《绿巨人》。此外，公司95%的员工都是温哥华本地人，并未吸引欧美优秀人才的加盟，这种慢速的自我进化和相对封闭的人员交流，最终导致Radical Entertainment无力应对成长道路上的种种威胁。



▲ Robert Kotick对Radical并不无好感。

挖墙脚

加拿大的游戏产业主要集中在温哥华、蒙特利尔和多伦多三座城市，在过去几年，前者一直扮演着龙头的角色，随着蒙特利尔的崛起，温哥华以往的优势地位受到了冲击。起初，由于蒙特利尔大部分居民是法国移民，语言以法语为主，更多吸引了法国游戏开发商的投资。随着蒙特利尔所在的魁北克省大力鼓励设计和创意产业，当地推出了各种税收优惠和扶植政策，欧美越来越多的游戏发行商选择在这里建立分部。客观地说，加拿大游戏业的市场和资源足够支撑两座既竞争又合作的城市，比如，育碧蒙特利尔是这家法国公司在北美规模最大的研发团队所在地，而他们同样在温哥华建立了一个研发队伍，两者成功合作了多个项目。不过，这种平衡的局面被多伦多的异军突起所打破，多伦多所在的安大略省提出了重点扶植游戏产业的政策，他们采用了最简单直接的战术——挖墙脚。

像EA、Activision、Take-Two、THQ等游戏产业巨头，在温哥华、蒙特利尔和多伦多都有投资，他们普遍将管理和研发部门设在温哥华，在另两座城市设立办公室或更小规模的制作室，而多伦多的目标，就是吸引上述游戏公司将他们在加拿大的主要资产转移到多伦多，如果一切成真，意味着昔日繁荣的温哥华游戏业将会被彻底边缘化。加拿大最大的三家游戏公司分别是EA加拿大、Rockstar温哥华以及育碧蒙特利尔。温哥华的优势在于，气候相对温暖，适宜居住，背靠大量高校和科研机构，汇聚了一大批游戏业的人才资源，但是说到底，游戏开发是一门生意，既要考虑成本，又要考虑投资环境，多伦多正是抓住了这一点大做文章。当Rockstar的两位创始人豪瑟兄弟访问多伦多时，其所在的安大略省的政府高官出面热情接待，并许诺最优的税收和财政支持，不久之后，加拿大第二大游戏开发公司，就从Rockstar温哥华变成了Rockstar多伦多。

Rockstar温哥华的前身是Barking Dog，公司名称的本意是"吠犬"，不过Barking Dog工作室的命名灵感，来自一家位于加州，员工们经常光顾的怀旧风格的酒吧，Barking Dog指的是"化学发光反应"，也就是在闪光灯发明前，利用二氧化碳和一氧化二氮混合，在照相前打光的花学反应，暗喻Barking Dog工作室经常会有灵光一现的创意。1998年5月，他们在加拿大温哥华建立，创始人是Brian Thalken以及上文提到的"《虐杀原型》系列"开发商Radical Entertainment的5名早期雇员。首款作品是划时代的RTS大作《家园》的资料片《大灾难》，此后他们协助Valve Software制作《反恐精英》的游戏地图，其中最著名的一张地图，是竞技比赛的热门地图：de_train，细心的玩家可以在某辆列车的一侧发现一个卡通狗的图案。



■育碧蒙特利尔的建立象征着蒙特利尔游戏产业的崛起。

2002年后，由于PC游戏市场销售额普遍下滑，一些大型发行商减少投资，撤回了若干合作项目，导致Barking Dog经营困难，在裁员15人之后（共50名员工），他们最终选择投靠Take-Two，后被更名为Rockstar温哥华。据悉此次并购总额在1100万美元左右，精明的Take-Two将"Barking Dog"的品牌卖给了一家网站设计公司，净赚270万美元。Barking Dog原团队的首款游戏是PS2版的《学园坏小子》（Bully）。值得一提的是，Barking Dog的创始人Brian Thalken由于同Take-Two高层存在多方面的分歧，最终出走创建了一家新的工作室，也是本文的另一个主角，位于温哥华商业区的Slant Six Games，作为同索尼关系亲密的第二方，制作了《海豹突击队：对峙》等作品，并代工开发了Capcom毁誉参半的游戏《生化危机 浣熊市行动》。

细心的读者可以发现一个有趣的现象：EA加拿大的员工创建了Radical Entertainment，而Radical Entertainment的部分员工又加盟Rockstar温哥华，后者的创始人随后又建立了Slant Six Games。温哥华游戏从业者的内部流动非常频繁，他们中的大多数人都更希望留在这座城市工作，逐渐形成了自给自足的产业生态环境。自2010年开始，业内就有传闻Take-Two计划合并温哥华和多伦多两地的制作室，人们普遍相信温哥华将是最后的赢家，因为它规模更大，而且正在开发全球瞩目的射击游戏大作《马克斯·



▲ Rockstar温哥华的logo为绿色。

佩恩 3》。Rockstar 多伦多主要从事协助开发工作，唯一的原创作品只有因为暴力内容而引发巨大争议的《The Warriors》。真正让局面逐渐开始逆转的原因，恰恰是《马克斯・佩恩 3》的开发，毫无疑问，本作是一款备受好评，十分优质的射击游戏大作，但漫长的开发周期让豪瑟兄弟感到了不满。

原本《马克斯・佩恩 3》计划将在 2009 年问世，随后经历了数次延期，上市日期从 2010 年被推迟到 2012 年，Take-Two 的官方说法是“本作将会从充裕的开发时间中获益”，但硬币的另一面是，游戏的预算被一再推高，如果最终市场销售情况稍有闪失，Rockstar 温哥华将为此承担责任。《马克斯・佩恩 3》的综合媒体评分高达 88%，首周出货量为 300 万套，美国市场首月销量超过 44 万套。考虑到 Take-Two 对本作的市场宣传投入力度堪称公司历史之最，甚至在 2012 年欧冠决赛电视转播中发布了一段 30 秒的广告，Take-Two 高层原本希望游戏能够达到 500 万销量这一量级，但最终未能如愿，而这一结果势必要由Rockstar温哥华来埋单。不久之后，Take-Two 宣布进行大规模裁员，仅保留 35 名 Rockstar 温哥华的员工，并入 Rockstar 多伦多工作，温哥华失去了其游戏开发社区的领导力量，而这一事件也拉开了它的游戏业大衰退的序幕。



■《马克斯・佩恩 3》叫好又叫座，但是与 Take-Two 的目标相比还有一定差距。

温哥华被称为加拿大的好莱坞，也是娱乐媒介发展的温床，但无论是税收优惠，还是本地的扶植政策，都与游戏业无缘。这是一个令人十分费解的现象，互动娱乐如今早已成为各种媒介的翘楚，其创造的价值足以同电影或唱片业比肩。对此，温哥华的市政府及市议会却视若无睹，当豪瑟兄弟成为安大略省政府高层官员的座上宾时，温哥华市政府却不愿出台更多有利于游戏业发展的举措。令人哭笑不得的是，Rockstar 温哥华所在地区的区议员，对于这样一家大公司的撤离，非但没有进行挽留，反而再次老调重谈，抨击 Rockstar 出品的暴力游戏对青少年玩家的“恶劣影响”。不久之后，育碧也宣布关闭位于温哥华的工作室，追加对育碧蒙特利尔的投资，温哥华不再是加拿大游戏产业的中心，无论是蒙特利尔还是多伦多，两座城市的游戏业蓬勃发展，而温哥华游戏业的苦难才刚刚降临。

Rockstar 多伦多位于多伦多大区内的小镇奥克维尔（Oakville），豪瑟兄弟曾经来过这里度假。从这里驾车，到附近的安大略湖畔，车程不会超过 15 分钟，奥克维尔的居民平均收入连续多年位列加拿大各城市之首，市内有 6 座图书馆、10 个游泳池、6 座冰球场。140 多公里长的森林、林间小路、池塘，公园绿地，环境十分优美。秋天可以欣赏满城火红的枫叶，冬日还可以到西北部的山区滑雪。虽然《经济学人》杂志连续几年将温哥华评选为最适合人类居住的城市之一，但多伦多无论是城市建设还是自然环境并不输给前者。随着游戏业的异军突起，它吸引了越来越多的温哥华产业人士加盟，这样一种趋势将会在未来几年不断加强，而温哥华翻盘的机会则显得越来越渺茫。

成长的瓶颈

近几年来，位于温哥华的 United Front Games，算是中等规模的游戏公司中获得最滋润的。他们的总经理 Stefan Wessels 从 2002 年开始担任 Black Box Games 的高级制作人，陆续参与了《极品飞车》游戏系列 PS2 版的开发工作，因为各种原因，他的职业生涯始终无法更进一步。与其经历颇为相似的还有 Radical Entertainment 的制作人 Stephen van der Mescht，为了开创属于自己的游戏事业，他甚至放弃了参与《虐杀原型》（Prototype）开发的机会，最终，两人共同组建了 United Front Games。2008 年，温哥华的游戏公司经历了一次大动荡，甚至有媒体将之比喻为游戏业的“底特律”，众多中小型游戏开发商，包括Black Box Games 在内，受到了美国次贷危机的影响，纷纷大规模裁员甚至破产倒闭。需要指出的是，美国的游戏公司同样深受其害，但在近一两年来逐渐复苏，而温哥华的游戏业却在泥沼中越陷越深，显然不能用金融危机的余波来解释。

危机中同样孕育着机会，United Front Games 吸纳了不少温哥华失业的游戏开发者，这在一定程度上体现了公司的长跑者素质，不过他们此时同样面临着一个严峻的问题：生存。United Front Games 尚未与任何一家游戏发行商达成合作协议，公司的财务状况日益捉襟见肘。根据美国娱乐软件协会的统计，2008 年新成立游戏公司的平均寿命只有不到五个月，这些早早夭折的公司，大部分是因为找不到提供资金与技术支持的发行商，最终只能惨淡关门。可以这样说，为自家项目寻找一个合适的发行商，攸关着中小游戏开发者的命运。尽管 United Front Games 上下信心十足，但他们依然要通过“打擂台”的方式赢得发行商的青睐。他们将主要目标锁定为 Activision Blizzard。起初，这家公司并不为他们的热情打动，因为来自世界各地寻求合作者，几乎踏破了这家游戏业第三方霸主的门槛。



▲简单淡雅的 United Front Games 办公室。

在激烈的竞争中，United Front Games 不仅展示了其计划的创新之处以及良好的市场前景，而且提供了一份切实可行的优化研发成本的方案，并不失时机地提到了自己与当年 Infinity Ward 创业时的诸多相似经历，最终脱颖而出，与 Activision Blizzard 签署了一份发行合同，这是一款基于“《真实犯罪》系列”，以香港为背景，融入诸多新鲜元素的次世代动作类型的游戏。然而，这份合作协议并没有使冬天变成春天，United Front Games 很快发现 Activision Blizzard 只是“虚晃一枪”。2008 年，Activision 开始精简旗下的游戏制作组，Radical Entertainment 都不能幸免遇难，何况“外来人”United Front Games？经过一番评估，Activision 高层认为“《真实犯罪》系列”不太可能取得市场成功，因此停止了对 United Front Games 的资金供应。

面对寒冬，United Front Games 总经理 Stefan Wessels 坦言：“我们不会刻意追求高速成长，而是要确保公司健康，在我看来，只有健康了，它才会真正成长起来。”幸好此时他们得到了索尼伸来的橄榄枝，基于《小小大星球》引领的 Game3.0 开发一款赛车游戏。公司制作人 Stephen van der Mescht 评论说：“游戏画面或特效的提升有其‘物理极限’，但想象力的扩展

是没有疆界的，与其喋喋不休地告诉玩家自己的游戏如何强大，不如简单地表示，你们的想法和创意，都将成为游戏的新内涵。”凭借多年赛车游戏的开发经验，Stefan Wessels 率领麾下核心员工顺利完成了《创意族赛车》的概念设定，并得到了 SCEA 产品研发副总裁 Scott Rohde 的热烈回应，两家公司仅用一个月时间就达成了合作协议。虽然本作并没有取得比肩《小小大星球》的成功，但显然提升了 United Front Games 的经验与名气，目前他们正在制作《小小大星球：赛车》。

经历了两年沉浮的 United Front Games，终于在游戏产业站稳了脚跟。时事艰难，那些怀揣梦想的独立游戏开发者们日益面临严峻的生存危机，遗憾的是，绝佳的游戏创意或雄心勃勃的制作团队，不再是走向成功的充分必要条件。摩根大通的产业分析师 Michael Pachter 曾不无担忧的比喻说：“（小游戏公司）就像是处于发情期的巴西鹦鹉，拼命亮出自己身上最鲜艳的羽毛，以此吸引手中挥舞着支票的发行商。”他们需要在尽可能短时间内赢得财政支持，因此不少新成立的游戏公司千方百计地谋求增加曝光度，不惜为了迎合市场口味而牺牲游戏设计，想尽各种办法来吸引眼球，稳扎稳打的 United Front Games 就显得十分难能可贵了。由于 Square Enix 购买了 Activision 同 United Front Games 联手制作的游戏的版权，也就是今年让众多玩家眼前一亮的《无间龙头》（Sleeping Dogs），SE 被外界认为拣了一个大便宜，而 United Front Games 也凭借本作证明了自身完全有能力驾驭更大规模的作品。

在《无间龙头》的开放世界中，玩家扮演的


▲明亮的 United Front Games 休息区。



▲《无间龙头》的游戏素质值得肯定，却也难逃裁员命运。

卧底侦探沈伟需要打入黑社会组织三合会，在不暴露自己身份的前提下，在组织内部不断升迁，获得更多的情报。游戏所展现的鱼龙混杂、车水马龙的香港街道，除了火爆刺激的飙车比赛、各种致命的追逐和打斗，玩家还能够参加斗鸡比赛、卡拉 OK 等。本作无疑是今年乃至近几年最优秀的沙盘游戏之一，可谓极富品牌潜力。在很大程度上，以往的种种成功得益于 United Front Games 多元化的开发文化，公司员工来自六个大陆，曾先后在 26 家不同的游戏公司工作，开发团队内部各种文化的碰撞以及良好的包容心态，使他们成为近年来温哥华游戏产业真正实现健康成长的少数几家公司之一。即便如此，裁员阴云对他们而言依然挥之不去，在《无间龙头》发售后，公司裁减了 15 位员工，这是他们三年来第四次这样做。

虽然 United Front Games 手中一直攥有游戏开发合同，不至于青黄不接，但合同条款不仅对发行商极为有利，而且合同中规定的分红包含着各种苛刻条件，比如游戏产品要达到一定的销量级别，媒体平均分不得低于某个分数等。换句话讲，仅靠发行商提供的研发资金是很难支撑公司正常运营的，这意味着 United Front Games 需要借助信贷或融资等手段，然而温哥华当地的银行对向小型游戏公司提供贷款，审核繁琐，需要较长的周期，额度及利息也远远不如在美国的游戏公司享受到的待遇。针对这样的情况，United Front Games 只能内部开源节流，根据不同的项目，聘用短期的合同工，虽然可以降低工资负担，但过于频繁的人员变动，不仅对自身企业文化的塑造产生消极影响，而且也加重了员工对公司未来不确定性的担忧，另外，谨小慎微的财政政策也很难真正吸引欧美顶尖的游戏设计师加盟。

对此，温哥华游戏产业协会的副会长，Zeros 2 Heroes Media 娱乐技术公司的老板 Matt Toner 将之归咎于缺乏温哥华市政府的支持，“（市政府）没有提供有效的帮助，议会也充耳不闻，整个行业陷入危机，而市政府却并不打算拯救它。要知道，游戏开发是整个温哥华创新系统的重要组成部分，我们城市的历史就是不同窗口的发展变迁，先是电影电视，然后是移动娱乐，包括电子游戏在内。如果我们对比一下洛杉矶，他们拥有用户、开发者和资金，而温哥华只有前两者，但缺少资金支持，有的也只是短期资金。”这样的局面通常会导致两种结果，新公司无法筹借到用于起步的充足资金，很多小公司刚刚成立不久，就因为财政因素而关闭，这严重阻碍了创业的势头。另一方面，在整个温哥华地区，只有一家游戏公司——也是世界范围内最大的第三方开发商的下属分公司 EA 加拿大，根本不需要担心资金问题，而比它小一些的其他公司，比如 Rockstar 温哥华、Radical、Nexon、Relic 和育碧温哥华则因为资金的掣肘，不是丧失了飞跃发展的机会，就是逐渐走向衰落。

病因

Action Pants 是一家位于温哥华的独立游戏公司，2006 年成立，主要开发一些低成本的 Wii 游戏，比如《Academy of Champions: Soccer》。他们在 2007 和 2008 连续两年被评选为不列颠哥伦比亚省最佳雇主公司。2009 年他们被育碧收购，更名为育碧温哥华，员工总数一度达到了 110 余人。不过在 2012 年 2 月，育碧突然宣布关闭这家制作室，“员工们可以获得其他的工作机会，我们会提供强有力的支持，无论他们想留在育碧还是加盟其他公司。”在这段冠冕堂皇的声明背后，大部分员工都被遣散，能够留下的员工也不得不面对背井离乡工作的现实。温哥华游戏业近年来有了长足的进步，但不能回避的一点是，大部分开发者都是规模较小的公司，他们缺乏雄厚的技术，也缺少具有市场号召力的品牌，当他们成为大型游戏发行商的一部分后，往往会被当作是大公司业绩亏损的替罪羊。

很多欧美游戏发行商并购温哥华的游戏公司，主要有三点考量因素：首先，并购一家本地公司，比开设一家全新的公司，无论是成本还是经营风险都要小一些。其次，通过收购，大型游戏发行商进军该国市场，可以获得相应的税收



等优惠待遇，以及大量第一手的市场信息。最后，当年的加国人工成本比美国和欧洲主要市场都要低一些，将部分开发工作转移到加拿大，也

符合降低运营成本的经营哲学。硬币的另一面是，这些大发行商有的只需要一家公司的“壳”，有的则是盲目扩张，一旦内部资金出现问题，就很有可能断送被收购游戏企业的前程。Zeros 2 Heroes Media 娱乐技术公司的老板 Matt Toner 一针见血的评论说：“全球游戏业正在发生的变化，对温哥华的游戏产业产生了显著冲击，移动和社交游戏渐成主流，而传统家用游戏的开发正在不断干涸，很多温哥华的中小型公司被美国或日本公司购买，成为他们国际战略中的一环，而决定这些公司命运的却只有那些财政表格。”

Capcom 就是一家典型的“数豆者”公司，2010 年 9 月，他们收购了位于温哥华市区的游戏公司 Blue Castle Games，他们的代表作是棒球游戏“《The Bigs》系列”。由于曾接受 Capcom 的外包业务，参与制作了《丧尸围城 2》，而最终被这家积极向欧美市场扩张的日本老牌公司收购，更名为 Capcom 温哥华。不过好景不长，半年之后 Capcom 就宣布裁减 21 名员工，占 Capcom 温哥华员工总数的 21%，给出的官方理由是“基于工作室业绩目标的周期性评估而作出的决定”。为了不使外界对 Capcom 温哥华的未来产生过多担忧，Capcom 的公关人员强调：并非只进不出，Capcom 温哥华还在继续招募精英加盟，但根据温哥华本地的媒体报道，裁员后，Capcom 温哥华只招募了三名新成员，其中两个还是临时合同工。并入 Capcom 后，这家公司的主要任务是协助其他工作室的项目，而没有自己独立的游戏品牌，这在很大程度上削弱了他们生存的商业价值。



■ Slant Six Games 的经理 Anna Sloan。

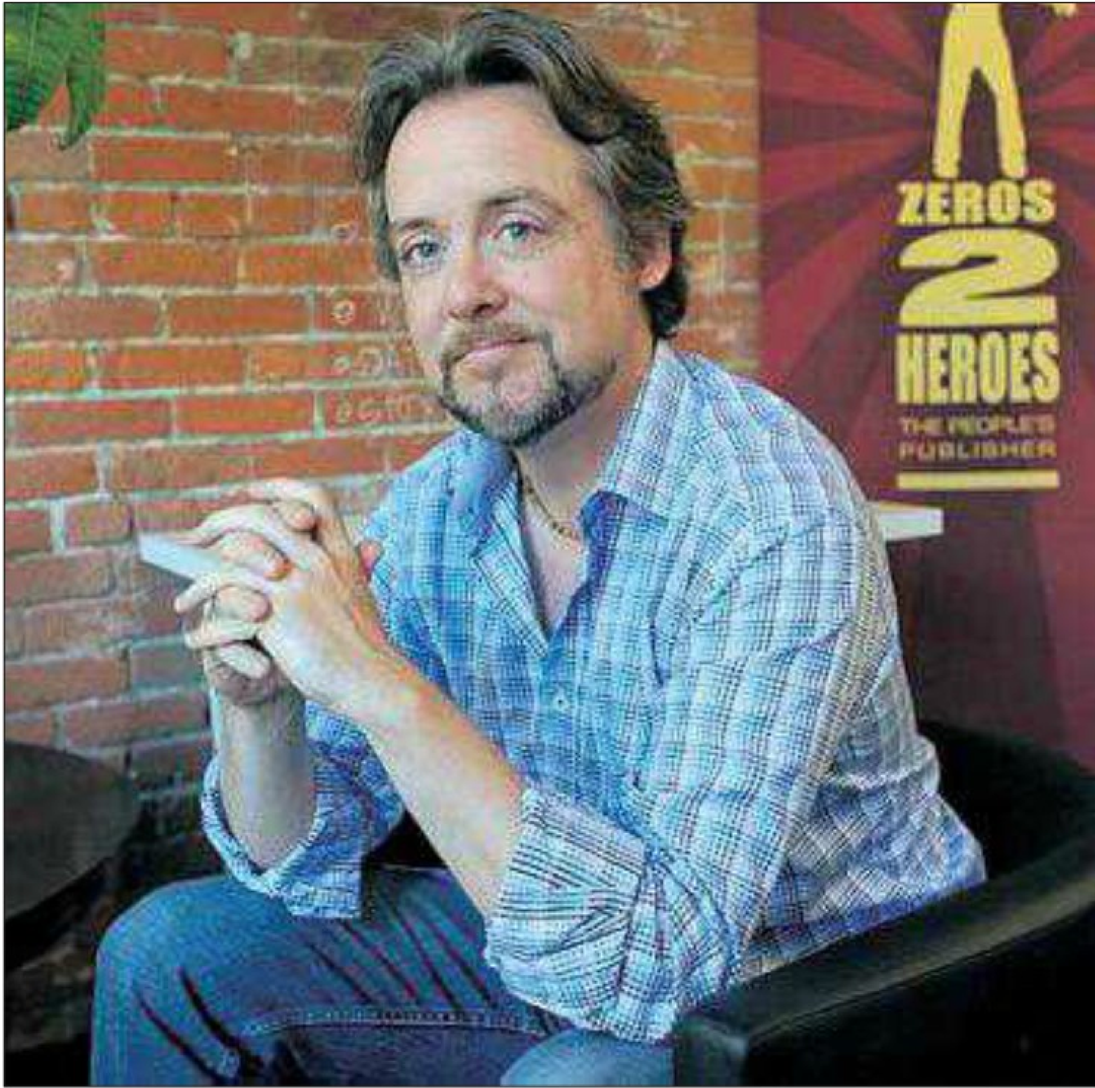
另一家同 Capcom 有所瓜葛的温哥华本地游戏公司，近来同样遭遇了麻烦。拥有 91 名员工的 Slant Six 裁减了 1/4 的员工，虽然由他们制作的《生化危机：浣熊市行动》遭遇铁杆玩家和欧美游戏媒体的双重恶评，但至少在销量上突破了 200 万套，这已经是 Slant Six 公司生涯中最好的市场成绩了。即便如此，他们目前依然没有拿到全部的游戏开发分红，根据他们同 Capcom 签署的协议，游戏的媒体评分与分红数额有直接的联系，而全部资金要等到游戏发售半年后才能陆续到帐。换句话讲，为了保证公司运营，他们除了要努力的工作，顺利完成代工委托，还要做到开源节流，从各方面削减公司的运营成本。在外界

■ Slant Six Games 公司大厅搭建的《生化危机》宣传板。

看来，Slant Six 自诞生以来，经历了太多的好运气，先是为索尼的 PSP 开发了两款《海豹突击队》游戏，接着又将这一老牌团队战术射击游戏搬上了 PS3 平台，更令人艳羡的是，他们还能操刀 Capcom 最重要的一面金字招牌《生化危机》外传的开发工作。

Slant Six 每年至少都会开发一款游戏，全年都在努力工作，游戏质量虽然谈不上技压群雄，但也有不少可圈可点之处，即便如此兢兢业业，他们依然遭遇了生存压力，这是当前中小游戏开发者命运的真实写照。为了维持运营又不至于严重损害公司的内部稳定，Slant Six 采用了更加人性化的裁员举措：离开的员工可以选择两种模式，其一是拿到全额赔偿金，选择彻底离职，另一种则是暂时“待业”，一旦工作室有了新的项目，会优先邀请他们返回工作岗位，在“等待”期间，Slant Six 会为这些员工继续缴纳商业保险，同时保留在 13 周内获得公司收益分红的权利。如果在 13 周后依然不能获得新的工作机会，将彻底终止劳动合同。据悉，大部分被裁撤的员工都选择了后者，因为 Slant Six 目前还有至少一个开发中的项目，在此时削减员工数量，实在是他们的无奈之举。

事实上，Slant Six 是一家十分有上进心的制作室，他们的目标一直是独立发行自己品牌的游戏，目前制作中的《Strata Scavenger》是一款以末世为题材的飞行射击下载游戏，将全面兼容 Kinect 和 PS Move，预计 2013 年春季发售。本来由于工作室捉襟见肘的财政，开发自有品牌的游戏实在是一种奢望，幸亏他们获得了来自加拿大媒体资金（The Canada Media Fund）100 万美元的支持，本作才得以重见天日。除此之外，他们还有一款同某个大型发行商合作的项目，有传闻说这款游戏就是《星球大战：前线 3》，还有说法是这个项目是为索尼研发的 PSV 游戏。无论如何，虽然走起路来略显蹒跚，但是 Slant Six 是目前一片愁云密布的加拿大游戏业中，少有的可



▲温哥华游戏产业协会的副会长，Zeros 2 Heroes Media 娱乐技术公司的老板 Matt Toner。

以维持甚至缓慢成长的中小型游戏开发者，而这一切得益于他们多年来均衡和谨慎的发展。

在经营理念上，与 Slant Six 有颇多相似之处的同乡 Relic 娱乐却没有那么好运，因为它的母公司 THQ 深陷经营泥潭，重组旗下的资产就成了迫不得已的举措。因即时战略游戏《家园》和《英雄连》而声名鹊起的 Relic 娱乐，不得不辞退了 39 名员工。目前，他们正在制作《英雄连 2》，以及据传是《战锤 40K：战争黎明 III》的神秘新作。值得一提的是，虽然母公司 THQ 经营不善，面临破产的窘境，但旗下的 THQ 蒙特利尔却只有少量人事变动，这样的差别状况显然不能用偶然来解释。事实上，温哥华的游戏业大衰退，是多种复杂因素共同作用的结果，但不可回避的一点是，温哥华这座城市日益高涨的房价是一个重大的隐性原因。由于大量中国富豪移民的涌入，加之甚嚣尘上的炒房、炒地，温哥华当地的房价居高不下。而房地产业的泡沫，也引发了居民生活成本的水涨船高。一位近期离职的温哥华游戏开发者抱怨说：“作为一名资深的程序员，我现在只能在温哥华租一间半地下室的房子。”

温哥华的房价、车价高居加拿大城市之首，物价指数也位居前列，12% 的高额消费税，以及各种生活成本的激增，让众多收入只是中等水平的本地游戏开发者承受着越来越大的压力。从某种意义上来讲，温哥华是一座消费城市，而安大略省的多伦多等城市才是加拿大的经济中心，这也是温哥华的游戏业虽然起步较早，有过辉煌的发展时期，却在最近几年逐渐失速，进而在同多伦多、蒙特利尔的竞争中败下阵来的主要原因之一。Matt Toner 忧心忡忡地表示：“我的很多学生都背井离乡，去其它城市从事游戏开发工作，在鼎盛时期，温哥华有 60 多个游戏开发组，而现在只有不到 20 个能够正常运营，这种状况太可怕了。温哥华市长罗品信 (Gregor Robertson)，过于执迷于权力，只会玩弄政治，根本听不到温哥华游戏业的呼声。”在如今的市场环境下，每个行业都希望政府进行减税，然而拯救温哥华游戏业，显然不是只有税收优惠这一条路可以选择。

在蒙特利尔，一家大公司投入 100 加元的研发费用的净成本平均为 36 加元，对中小企业这个数值更低，只有 34 加元，而在温哥华游戏业，这一数字为 38 加元。去年，迪斯尼互动娱乐在温哥华设立了一个工作室，温哥华政府慷慨地给予了大量支持和税收优惠，他们的日常工作包含游戏研发，而当地政府和市议会把它视为一家媒体公司，这或多或少体现了他们的某种偏见。事实上，温哥华游戏业并不要求什么特别的待遇，只要能够获得与其他媒体公司一视同仁的待遇就心满意足了。眼下的当务之急是，避免大量游戏开发人才的流失，温哥华当地独立游戏开发社区的领导者 Shane Neville 强调说：“我的朋友们纷纷前往美国，或者多伦多、蒙特利尔寻找新的事业机会，失去了人才这一资源，温哥华游戏业将很难恢复元气。”很多熟悉的公司逝去了，游戏人才和开发资源也在远离这座城市，虽然悲观但还不至于绝望，因为温哥华游戏业依然有一些乐观的元素在孕育、成长着。

重新上路

“一家制作室被关闭，接着轮到了另一家，温哥华本地的开发者面临着越来越少的就业选择。”Matt Toner 接着说，“由于微软取消了飞行模拟游戏以及基于 Kinect 技术的一款儿童游戏 Project Columbia 的开发，所以他们刚刚裁减了 30 余名员工，我们现在面临的最大危机，并不是微软的温哥华游戏工作室失去了 30 位员工，而是温哥华的本地开发者们很难在这里找到新的工作机会。”令人遗憾的是，很多在游戏业摸爬滚打十余年的资深从业者，既无法在温哥华当地就业，又不愿远走他乡工作，最终只得选择加盟电影、电视业。位于温哥华的 Digital Media 中心主管 Dennis Chenard 认为，尽管温哥华游戏业遭遇寒冬，但 15 年的成果不会一朝散尽，目前在这座城市中，仍然有几家出色的游戏公司在力挽狂澜。如果能够尽快阻止本地区开发人才的大面积流失，温哥华游戏业依然有复苏的机会。

位于温哥华的 EA 加拿大，是 EA 旗下历史最悠久、规模最大的制作组，建立于 1983 年，目前的雇员总数高达 2000 人，拥有全球最大的游戏测试团队。EA 加拿大主导或参与开发了多款单作销量突破 500 万套的重磅作品，比如“《FIFA》系列”、“《极品飞车》系列”和《模拟人生》等游戏。面对来势汹汹的加拿大游戏业衰退大潮，EA 加拿大在今年 2 月裁撤了部分员工，主要涉及极品飞车团队，虽然具体人数不详，但


■ Bigpark 的办公楼。

EA 强调这是“公司运营的正常决策”。与其他撤离温哥华的游戏企业不同，在过去两三年，EA 不断加大对温哥华制作室的投资。对他们而言，EA 加拿大堪称公司经营好坏的风向标，放弃或者失败显然不是一个选项。同样的道理，EA 加拿大也是整个温哥华游戏业的中流砥柱，只要它屹立不倒，即使本地游戏业屡屡元气大伤，也不会因此消失殆尽。

除了老而弥坚的 EA 加拿大，温哥华当地还有两家新锐的游戏制作组，分别从属于微软和任天堂旗下，他们是 Bigpark 和 Next Level Games。前者创建于 2007 年，创始人来自 EA 加拿大，曾参与开发《极品飞车》、《NBA Street》和《SSX》等作。后来被微软收购，对此微软游戏工作室总经理菲尔·斯宾塞表示，“BigPark 将成为微软游戏创新和增长的促进剂”。而 BigPark 也确实在 Kinect 游戏领域大放异彩，他们陆续推出了《Kinect 假日大飚车》、《Kinect 运动：第二季》以及 XBLA 新作《Joy Ride Turbo》。另一家公司 Next Level Games 或许在玩家眼中有些名不见经传，但在温哥华却被视为一颗冉冉升起的新星。

他们被评选为2012年加拿大Top100最佳雇主，也是唯一一家来自温哥华本地的游戏企业。他们早先曾开发过《幽灵行动》的Wii版，目前则专注于备受玩家瞩目的《路易的鬼屋》项目。

近来，一些温哥华的市议员开始关注本地游戏业的大衰退，并听取了来自游戏开发者的诸多建议，虽然目前尚未采取太多振奋人心的举动，但在很多观点上初步达成了一致，一些促进游戏业健康发展的提案也在草拟过程中。Matt Toner坦言："电影和电视业在历史上同样承受过类似的压力，解决办法并非一味减税，而是要重点扶植小企业，培养创新环境，唯有如此才能让温哥华游戏业重新生机。这就需要有完整、配套的生态环境，比如对投资者和创业孵化器的鼓励与支持，建立若干娱乐产业园区，让中小企业能够以较优惠的费用入住，当越来越多的小投资获得了丰厚回报，将会显著提升游戏业在温哥华市政府和议会中的地位。"温哥华游戏开发社区的领导者Shane Neville则强调，必须要探索新的商业模式，比如Free to Play。过去几年，温哥华的游戏公司越来越关注预算，胜过对于质量的追求，激增的开发成本固然是一个无法回避的事实，但依然存在不少路径去制作既优秀又低成本的作品。

对此，温哥华独立游戏制作者Brian Provinciano就有很多成功的心得，他刚刚推出的怀旧风格的沙盘游戏《荒野老城》(Retro City Rampage)，在PS3、PSV和PC平台上取得了优异的销量，按照他的话来说，"赚到的钱，足够再开发两款类似的游戏"。本作的画面风格是在向8位机致敬，看似简单的外表下，却有着一颗《横行霸道》的博大内核。Brain Provinciano认为不少失业的温哥华游戏开发者，完全可以在研发成本相对低廉的PSN、XBLA或者IOS平台上开始创业。他非常热爱温哥华和游戏开发工作，"这是一个多么美妙的城市，被群山、河流还有无尽的树木所环绕，在商业区，你只需要步行就能到达所有想去的场所。早上，我会尽情地漫步、慢跑，因为这里有最新鲜的空气和最棒的视野，然后精力充沛的回到办公室工作，在温哥华，打开窗户就是最好的休息。"

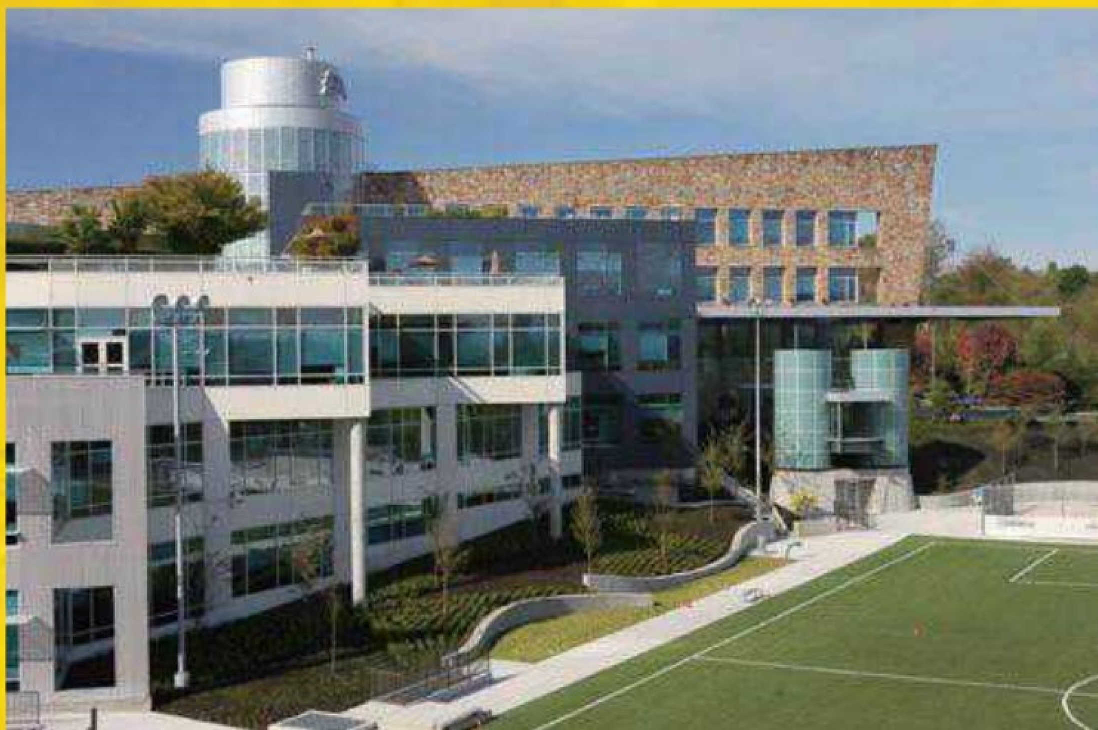


▲怀旧风格的沙盘游戏《荒野老城》。

温哥华游戏业虽然损失惨重，但是开发社区依然不断有新生力量注入，Full Indie Meetup聚会就是一个很有代表性的例子，由两位当地知名的开发者：Grey Alien Games的Jake Birkett以及Rocket Bear Games的Alex Vostrov创办，他们在推特上发布信息，很快，每月聚会的人数就有100多人，邮件列表超过1000名会员，大家利用这个聚会探讨开发技术、洽谈商业合作的可能，已经有8名开发者通过这个聚会获得了资金和技术支持。此外，日本的移动游戏巨头Gree近日在温哥华开设了一家致力于Free to Play游戏开发的工作室，由OpenFeint和Google的前员工Steve Lin担任公司主管，Gree的成功恰恰在于平台，Steve Lin强调："我们会尽全力支持和帮助温哥华的独立游戏开发者。"

在税收和商业贷款方面，温哥华本地的游戏企业也许很难比肩蒙特利尔或者多伦多游戏公司所享受到的待遇，但在人才储备和工作环境等方面，这里也有着得天独厚的优势。当年很多大型游戏发行商选址温哥华，正是看中了这里优异的技术与人文环境。衡量温哥华游戏产业的发展，着眼点不在于有多少款销量百万套的3A游戏大作，也不在于一定要在城市的角逐中击败多伦多和蒙特利尔，关键还是要找准自己在产业中不可替代的位置，使得温哥华当地的游戏开发人才有更多的事业选择机会。立足于创意，懂得借力目前成功地游戏平台，扎根低成本独立游戏市场，少数实力雄厚的游戏公司也能够通过开发顶尖大作，同欧美游戏发行商一较短长。虽然育碧、Rockstar等知名游戏公司已经离开了温哥华，Matt Toner相信只要投资政策好转，能够避免大量人才流失，"温哥华依然会是国际大型游戏公司的首选地。"







EastSideGames的创始人Jacob Krarup也在提醒同行，不要忘记温哥华游戏业的一个重要传统，"很多小型新创公司的核心成员都来自于老牌公司，这些核心成员拥有卓越的技术，以及丰富的市场经验。这一传统可以追溯到EA成立之初。温哥华很多知名主机游戏工作室不是直接来自于EA，就是来自于另外一些大公司，当前独立的工作室模式就是长期演变的结果。"简单的讲，多年来温哥华游戏产业的强大之处，正是在于那些规模小而灵活、创意十足的独立游戏工作室，而他们也将成为这里复兴的希望。Matt Toner严肃地说到："在此时此刻，仍然有很多满腔热情地人在继续着他们的梦想，这值得一试，如果我们不能捍卫我们所爱，温哥华的游戏业将重回石器时代。"

Gizmondo 掌机内幕

游戏产业史上的最大骗局

文 藤曦
美编 心の永恒



“在我所有的投资里，它是最便宜的了。”卡尔·福利尔（Carl Freer）说。

当然，对已一个戴着劳力士手表，拥有私人豪华游艇，有自己的模特经纪公司的富豪来说，在一个游戏工作室身上投资200万英镑确实不算什么，虽然这家工作室从未开发出任何游戏。不过福利尔说的便宜投资不是游戏工作室，而是他买的一匹赛马，一匹叫做Gizmondo的马。这匹马赢了一场比赛，给福利尔赚了一些钱，和与它同名的掌机相比，它是争气的。

这是Gizmondo的故事，一个像电影般充满戏剧性的故事。只不过它是一部垃圾电影，有着不切实际的剧情，以及一开始就能猜到的结局。

PART 1：瑞典黑手党

Gizmondo的故事梗概如下：2005年3月，Tiger信息通讯公司推出了一部叫做Gizmondo的掌机，它能玩高端的掌机游戏，可以流畅播放视频，可以发送短信，搭载GPS应用。就像几年之后的智能手机一样。它得到了许多富豪投资者的支持，还有不少大型游戏发行商与零售商加盟。

而不到一年后，Tiger信息通讯公司宣告破产。财务报表中的赤字令人触目惊心，还有一些诡异的股票交易，以及甩不掉的官司。公司的总亏损额达到1.89亿英镑。Gizmondo在游戏业的历史上被迅速抹去，留下“史上销量最差主机”之名。

而Gizmondo的分支剧情如下：2006年2月，一辆法拉利Enzo在加利福尼亚的高速公路上以将近250公里的时速撞毁。Gizmondo执行官史蒂芬·爱立信（Stefan Eriksson）当场被捕，这位曾被指控与瑞典黑手党关系密切的富豪辩称自己只是乘客，开车的是一个叫Dietrich的男人，已经畏罪潜逃。警察从未找到这个叫做Dietrich的人，但史蒂芬·爱立信仍然被捕入狱，警方确认被撞毁的法拉利Enzo是非法走私入境，史蒂芬·爱立信因而入狱两年。

这不是爱立信第一次坐牢，在他19岁那年就因为抢劫银行运钞车而被捕入狱。瑞典警察Lars Nylen曾追捕他多年，他说：“他可能是我这辈子遇到的最狡猾的罪犯。”出狱后，爱立信通过注射药物以及练空手道，把自己锻炼成一个肌肉发达的壮汉。然后他和一群年轻罪犯们合伙成立了Uppsala Mafia帮派，在Uppsala地区，他们恶名远扬，据说是“人挡杀人。佛挡杀佛”。据当地媒体报道，爱立信是Uppsala Mafia无可争辩的头目，以铁腕控制着帮派里的所有人。他的主要收入来源是贩卖类固醇和可卡因。1988年，他因为运毒被捕入狱一年，关押在瑞典看守最严密的重犯监狱里。然而对爱立信来说，这却是一个结交同道中人的好机会。出狱之后，他和一些伙伴建立了更大规模的犯罪组织，绑架、造假、欺诈等无恶不作。放高利贷也是他们的主要“业务”之一，爱立信曾把枪管塞进一个欠债者的喉咙里，敲碎了他的几颗门牙。被他欺压过的受害者们都不敢出庭作证，生怕遭到报复。Uppsala Mafia最大的一个案子是试图从瑞典银行欺诈350万美元，事发后爱立信被判10年，最后在入狱6年后被释放。

2000年史蒂芬·爱立信出狱之后不再干黑帮勾当，几年后，他竟摇身一变成为高科技公司的执行官。这家公司就是Tiger信息通讯。

卡尔·福利尔是一位游走于法律边缘地带的商人。18岁那年他就因为伪造父亲的签名骗贷款而遭到指控。他在1980年代末认识了爱立信，当时他是斯德哥尔摩一家夜总会的老板。再次联络时，已是2001年。此时福利尔创办了“鹰眼”公司，做批发GPS设备的生意。经过一番兼并重组之后，2002年，这家公司更名为Tiger信息通讯公司。福利尔要开发的是一种能够找到失踪儿童的GPS装置。他说：“我们都是父母，这是我们最关心的问题。我们需要一个儿童追踪器。”

但福利尔的开发团队意识到，要做这样一个设备，必须让儿童身上携带一个GPS定位装置。如何让孩子高高兴兴地把这个装置带在身边呢？添加游戏功能是个不错的主意！


■史蒂芬·爱立信


■卡尔·福利尔

PART 2：领先时代

设计游戏功能的任务落在了 Gizmondo 首席技术官史蒂夫·卡罗尔（Steve Carroll）的头上，他说："我的职责是通过我们的开发商渠道执行福利尔的设计概念。"不久他们开发了一部基于 Windows CE .net 平台的设备，使用了三星的处理器和 NVIDIA 的显卡。这是一部便携式多功能通信与娱乐设备。卡罗尔相信它在很多方面都领先于时代。

有一天，福利尔走到卡罗尔的办公桌前，丢给他一叠纸。"我有个主意。"福利尔说，"这部主机上市的时候，我要开一个网络应用商店。用户可以在那里下载应用和游戏。我们会提供用户支持……我们可以让年轻人穿着时髦的衣服，和我们的客户联系……"

卡罗尔说："这听起来是不是很耳熟？你可能会觉得我们在抄袭某著名水果公司。但他是在 2004 年就这么跟我说的。"

发明 Gizmondo 的人们确实有资格说他们的产品是尖端的技术奇迹。很多分析家与记者都对 Gizmondo 的功能赞赏有加。它的短暂成功还有另一个重要秘诀：福利尔巧舌如簧，很善于让游戏公司与零售商们对他们产生信心。不愿透露真实姓名的小威与小璐作为 Gizmondo 的一员，经历了它从崛起到陨落的全过程。

> "Gizmondo是你见到过的最强大的掌机。"
> ——卡尔·福利尔，2004年8月

小威说，第一次看到 Gizmondo 的时候，他觉得这简直是业界最神奇的东西。"从玩家的角度来说，我相信他们正在做的是惊人的事业。它是第一部真正的智能掌上设备，基本上相当于那个年代的 iPhone。"

真正让小威决定加盟的，是福利尔的个人魅力。"他这人充满领袖风采。去他新开的公司面试，你会马上想成为其中的一员，不管他做的是什么。如果说我们这种普通人是块小舢板，卡尔·福利尔就是艘超级大游艇。不管他到哪儿，你都得跟着他的浪花前进。"前 Gizmondo 创意总监里奇·克雷顿（Rich Clayton）对福利尔的评价是："他是我遇到过的最有人格魅力的人，当他和别人谈论 Gizmondo 时，他们会求他让他们注资。"



而小璐对福利尔的评价是："他聪明绝顶，智慧超群，完全够格经营整个微软。"

福利尔没兴趣当打工皇帝，他要创造自己的商业王国，销售自己的主机，他要全世界都知道它的名字。所以 2005 年 3 月 19 日 Gizmondo 首发时，他举办了游戏产业史上最盛大的首发活动。

这场首发庆祝活动在瑞典的 Park Lane 大酒店举办，现场星光熠熠，主持人是喜剧明星汤姆·格林和丹妮·米洛。小威还记得，当时格林拿着一部 Gizmondo 走上舞台，说"这是一部坚不可摧的机子"，然后把它摔到地上，只见它当场摔成了碎片。格林尴尬地愣在当场，丹妮·米洛默不作声地把碎片一块块捡起来……

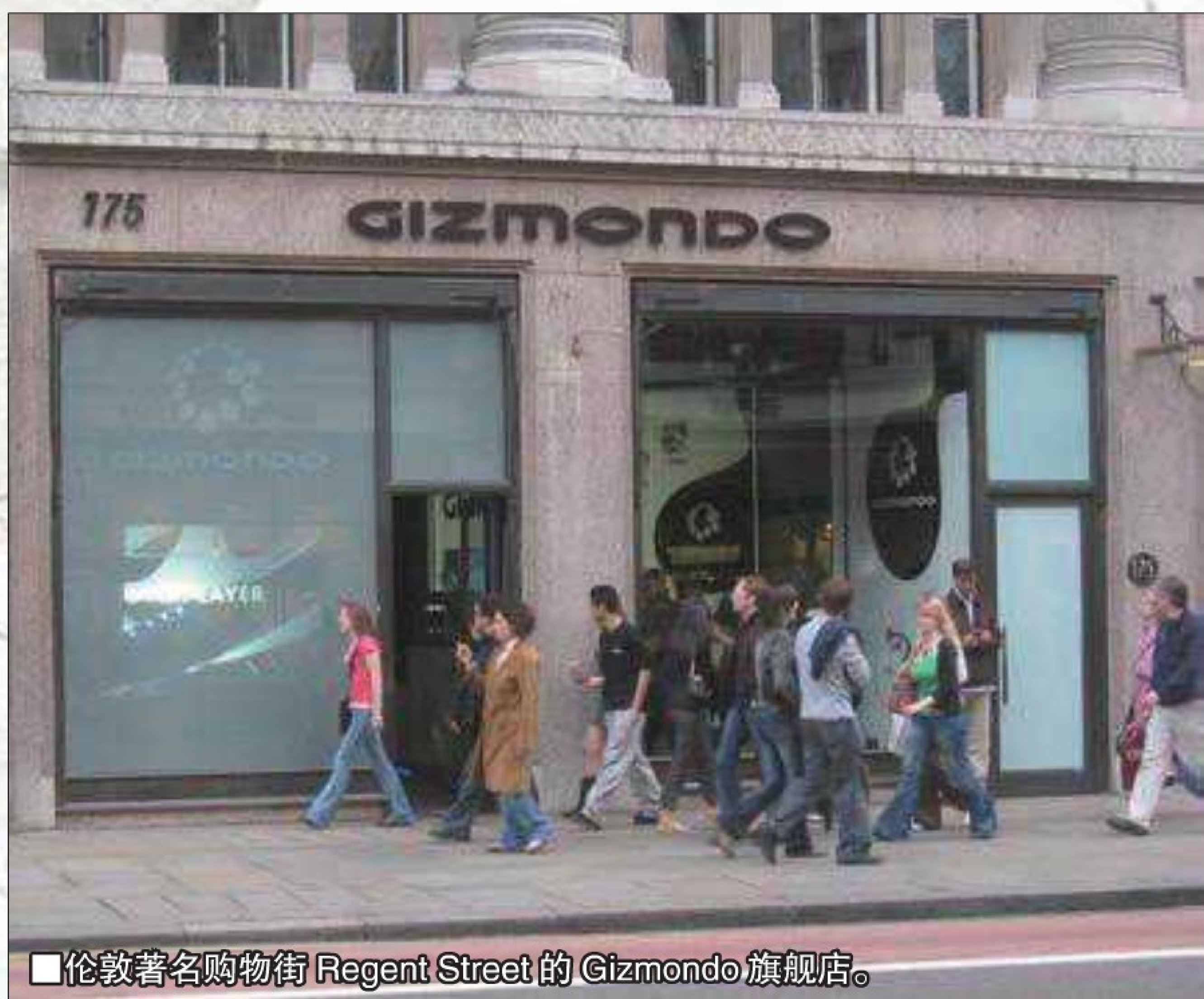
当晚最大牌的明星当属英国摇滚天王 Sting，他先是唱了一首"哦！耶！雨林啊……"然后人群不耐烦地喊道："滚蛋，Sting！"接着他连唱了 5 首 Police 乐队的代表作，台下欢声雷动。

据小威透露，当时这场首发活动光看排场的话至少要花 300 万英镑，但实际花费远远没有那么多。精明的福利尔给那些捧场的大牌明星们赠了些干股，那时大家都很看好 Gizmondo，深信这些干股比钞票值钱得多，所以都欣然接受。据小璐估计，因为采用了赠股的方式，当晚包括给 Sting 的出场费在内，总共只花了不到 30 万英镑。

福利尔说："让我请明星的话，我首先要做的是让他们对我的公司有主人翁精神，让他们认为自己是公司的拥有者之一。"

由于 Gizmondo 的疯狂炒作，投资者们的热钱不断涌向 Tiger 公司，将其股价从 2003 年底的 53 美分，推高到 2005 年初的 32.5 美元。风投到手后，Tiger 挥霍无度，比如在多尔切斯特的一家超豪华酒店花 15 万美元租了几个豪华套间。而整个 2004 年，他们实际赚到的钱只有 31.6 万美元。

PART 3：门外的导弹



■伦敦著名购物街 Regent Street 的 Gizmondo 旗舰店。

在首发派对举办的同时，Gizmondo 的专卖店盛大开张。这家店位于伦敦著名购物街 Regent Street 的 175 号黄金位置，租金高达 33.4 万美元。福利尔说："我估计那天我们堵住了半条街，附近玩具店的店员都跑过来买了。"

如果说首发活动的目的是吸引媒体的关注，那么在商业旺区开张的旗舰店则是 Gizmondo 强力入主游戏业的声明。当时并没有专门销售单款游戏机的商店，Gizmondo 专卖店可以说是首开先河，其风格与 6 个月后苹果开张的首家 Apple Store 有异曲同工之妙。

Tiger 公司做好了与业界巨头们血拼的准备。2005 年 4 月 12 人体，福利尔给全体员工发了封邮件："如今我们将与索尼和任天堂正面交锋，我们所有人都要做好自己的本分，扩张我们的市场占有率。"

> "合理的价格，小巧的尺寸，还有绝对的性感。"
> ——史蒂夫·卡罗尔，2004年8月

福利尔说，当时他并没有自大到以为自己能超越索尼和任天堂。"我们从未想过打败他们，我们只是认为有足够大的市场可以容纳一款不一样的产品。随便哪

条街上都会有两种以上不同的餐馆么不是?”

不过在宣传上，Gizmondo 摆足了进攻者的姿态。当时 Tiger 电子不知道从那里买来一枚退役的印第安战斧导弹，把 NDS 和 PSP 的 LOGO 画在导弹的鼻锥上，Gizmondo 的名字写在轴上，这枚导弹就被摆在公司总部办公楼外，毗邻汉普郡空军基地。导弹刚刚摆好，不到 17 分钟时间，就来了三辆军车，跳下来一批军人把它团团围住。军官说：“你们把这活生生的导弹摆在我们空军基地附近究竟是意欲何为?”

而在 Gizmondo 的旗舰店里，各种问题接踵而至。由于本身的一些技术限制于缺陷，店员们无法展示主机的全部功能。“每次他们做 GPS 的演示时，都要走到店外，把机器高举过头，举了大约半小时后才搜到信号，顾客就在旁边干等着。”

说到 Gizmondo 的 GPS 问题，福利尔装糊涂地说：“是吗? 那可能是第一批有些问题。总的来说它们都能正常使用的，但总免不了有一些 BUG。PSP 有电池问题，iPhone 也有问题……有些产品问题多一些，具体要取决于哪些批次。”

虽然 Tiger 把 Gizmondo 的首发造得声势浩大，但是在它短暂的生命里，要在商店里看到它的踪迹还真不容易。福利尔说，这既是财务原因，又有生产问题。Gizmondo 有 260 多个零部件，有些零部件成为瓶颈。“我们碰到的大问题是装机量太少，从零到大规模量产是很艰难的过程。量不够大，很多零部件就没办法那么快生产出来。如果我们在生产上能克服问题，可能就有反击的机会。”



■ Gizmondo 的 GPS 功能存在巨大缺陷。

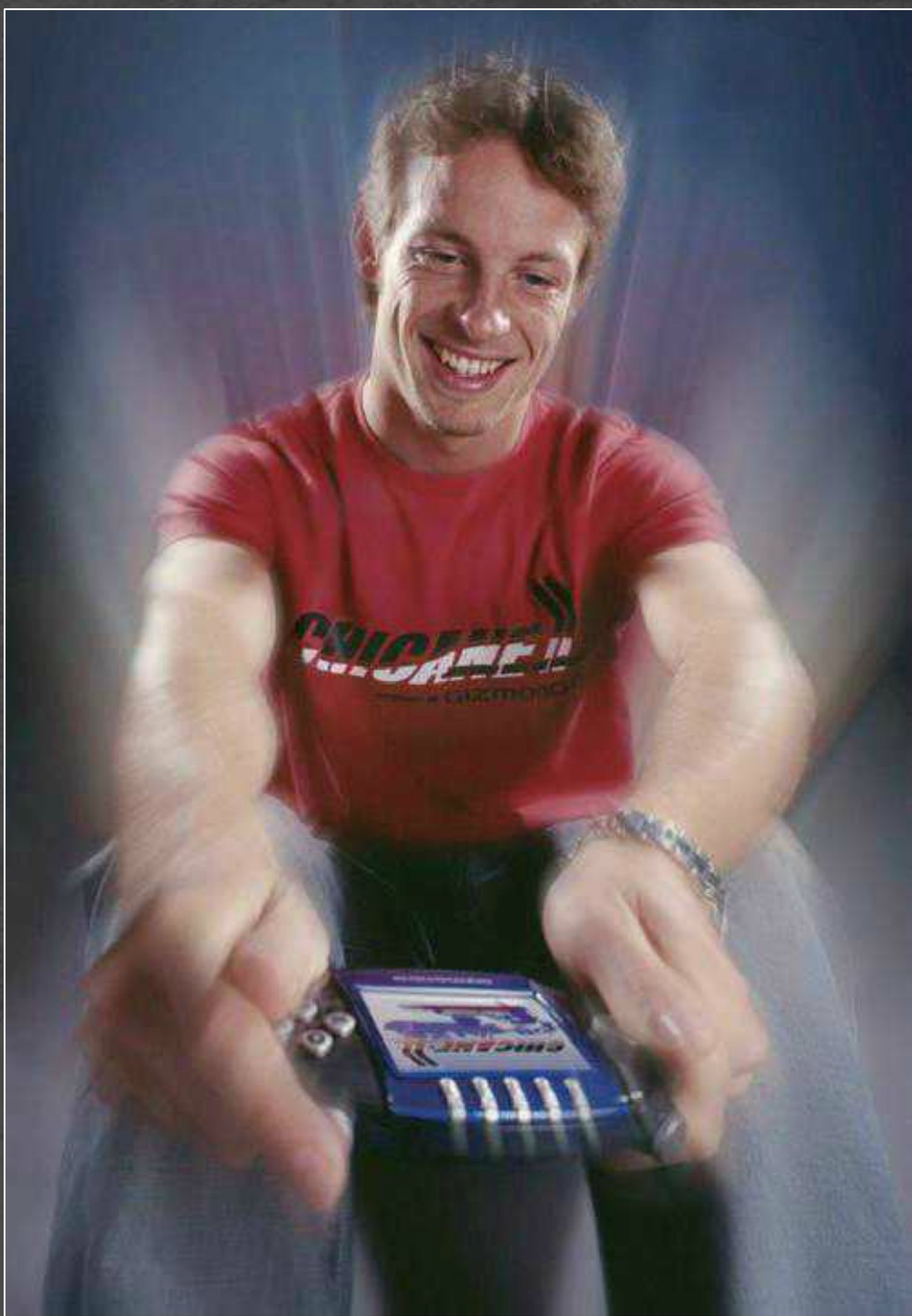
小威则认为，生产问题的根源在于没做好规划。“就拿跟 NVIDIA 的图形处理器的交易来说，他们甚至没有订购足够多的晶片来满足这些订单。如果当时有人好好地把把关，就知道根本没有足够的零件做出几十万部用于首发。”

福利尔表示，生产不出足够多的机子，是因为当时没有足够多的资本。“我记得当时腿都跑断了，没有哪家银行给我们足够的财力支持，因为我们的产品毫无基础。这就是当今公司结构的奇怪之处，我们是上市公司，但却是被其他上市公司持股控制的。而我们的很多资金则是靠私募基金解决。”

小璐直截了当地说：“其实他就是空手套白狼，他们自己什么都没有，一切都是靠错综复杂的合伙关系与赠股完成的。”

小璐与小威都拿到了一定比例的股份，这些员工股在两年内不得交易，如果两年后 Tiger 发了横财，持股者都将鸡犬升天。而如果 Tiger 破产，这些股票将一文不名。小威说：“我至今还保存着那些股票，它们早已是毫无价值，我可能会把它们装裱起来当成纪念品。”

PART 4：纸醉金迷



在 Tiger 公司努力筹钱生产主机的同时，却能拿出大笔资金给高管支付高薪与巨额的奖金。对此福利尔并不否认，也不做任何辩解。他表示这些薪水已低于业界标准。

“我们有才华横溢的员工，我们要留住它们，所以我们尽可能地用钱激励他们。一个经理人为公司赚到了一年 3 亿美元的利润，谁也不会因为给他 100 万美元的年薪而皱一皱眉头。”

据披露，2004 年福利尔的年薪是 220 万美元，他还给自己的妻子在公司里安了个“顾问”的头衔，支付了 17.4 万美元的年薪。那一年他们全家搬进了汉普郡的一所豪宅，他们的车库里停着好几辆豪车。到了周末，他会和爱立信一起骑着哈雷摩托车在街头轰鸣疾驰，他们的哈雷曲轴箱上还镶着钻石。

作为公司的首席技术官，当时史蒂夫·卡罗尔拿的年薪是 100 万美元，外加一些股票分红。他的伙伴 Tamela Sainsbury 基本年薪为 19.2 万美元。卡罗尔辩解说：“大多数媒体没有提到的是，我、我的合伙人还有福利尔和爱立信在最初两年的初创阶段一分钱薪水也没拿。我们都牺牲了自己宝贵的家庭生活，每天至少工作 14 个小时，包括周末。我们的股东都知道我们工作得有多辛苦。”

但这无法掩饰几位高管们纸醉金迷的生活。小威记得第一次去总部办公楼时，就被车库里停的豪车震慑住了。他看到了一辆奔驰麦克拉伦、一辆劳斯莱斯幻影、一辆法拉利 Enzo 还有一辆迈巴赫，光是这些顶级豪车加起

> “我们估计Gizmondo可以获得10%的掌机市场份额，成为PSP和NDS之后的第三大掌机平台”
> ——erranova投资研究报告，2005年1月

来就要大几百万英镑。福利尔与爱立信都热爱豪车，在名义上这些车是用于公司的公务用途，他们解释说，有了这些车之后谈生意会方便许多，更容易让那些投资者们对他们产生信心。当初福利尔就是以爱立信“能拉来许多在赛车场上认识的投资者”为由，给他安排了一个 Gizmondo 总监的职位。2004 年，爱立信得到了 86.7 万美元的年薪，外加 136.5 万美元的奖金，以及 88.4 万股股票。另外还有 10.4 万美元的所谓“汽车补贴”。他马上就搬进了英国的顶级豪宅区——圣乔治山，然后在自己的大宅子里，与一群酒肉朋友夜夜笙歌。

爱立信发达后，把当年在 Uppsala

借此机会“近水楼台先得月”，和 Isis 的不少模特有染。

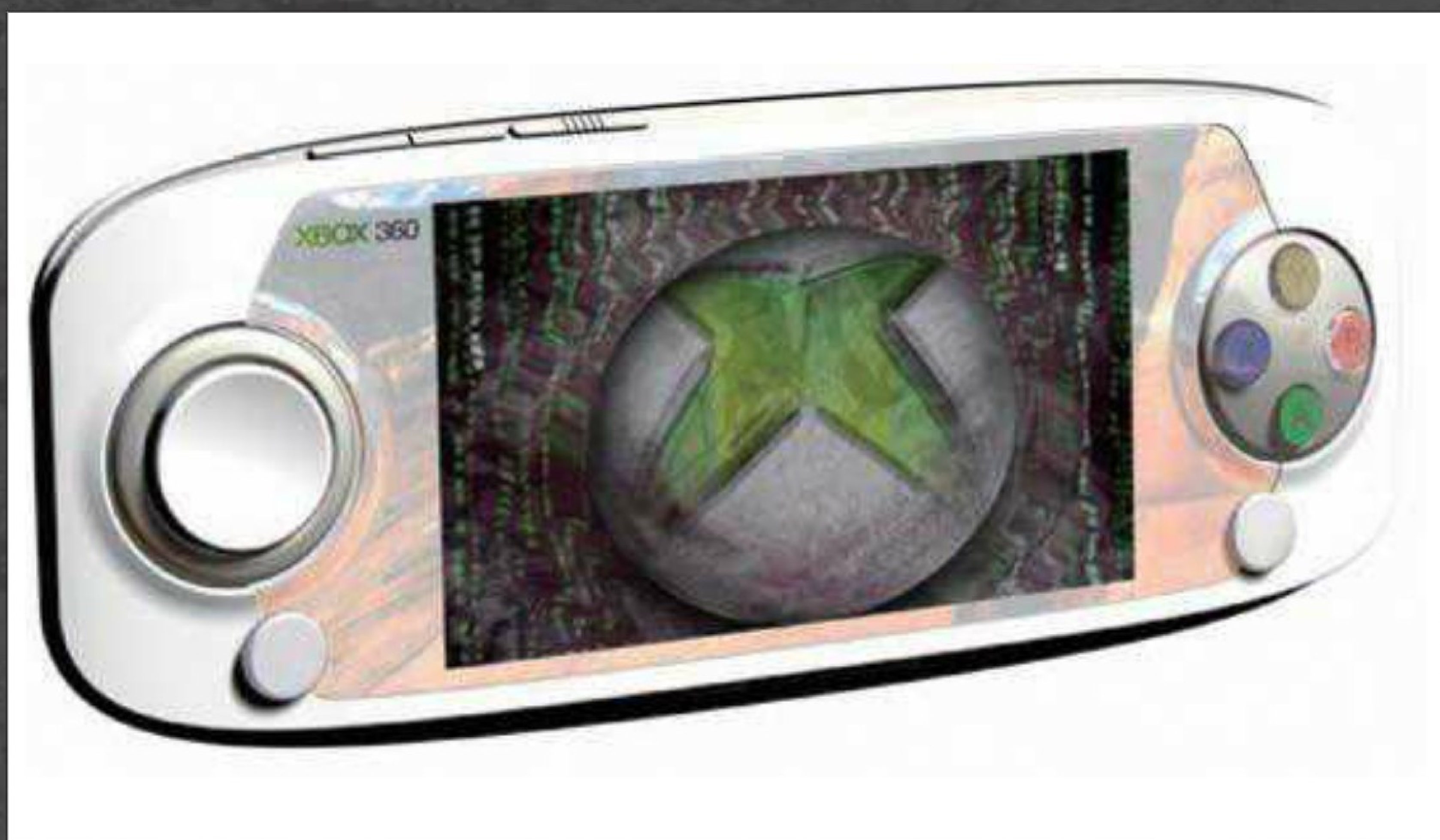
至于在 Gizmondo 的研发上所花的钱，福利尔说：“Gizmondo 的研发成本不到诺基亚 N-Gage 的三分之一，而要是跟索尼和任天堂比，这点钱不过是鸡啄米。”

福利尔要推出的不止是一款主机，而是一系列的主机。2005 年 9 月，就在 Gizmondo 登陆美国的一个月之后，宽屏版 Gizmondo 公布。小威说，Gizmondo 英国首发之前，福利尔就在吹捧接下来的宽屏版。“这就是他的做事风格，你根本没空深究细节，要跟上他的脚步就已经很费力了。”

小威说，福

从宽屏版的官方图片来看，其设计明显是借鉴了 PSP。不过还有一张在内部流传的图片，其上有 X360 的 LOGO，还有 XYAB 的按键。当时 Gizmondo 是否正与微软合作开发掌机版 Xbox？

福利尔说：“我们经常去 Windows CE 巡回展会，公司倒闭之后还去了几次。我想这张假想图大概是从其中的一次演讲中泄露出来的，当时我们说的是如何为 Xbox 赋予移动性。我们与微软之间并未达成任何 Xbox 设备的合作协议。”



▲ Gizmondo 版 Xbox 掌机的概念图。

PART 5：骗局曝光

宽屏版 Gizmondo 最终没能有上市的机会。2005 年 10 月，瑞典当地报纸报道了 Gizmondo 执行官史蒂芬·爱立信的犯罪史，还披露爱立信和福利尔是“北光（Northern Lights）”工作室的共同拥有者，该工作室由 Gizmondo 斥资 350 万美元成立，表面上是为 Gizmondo 主机开发游戏，实际上它并没有开发任何游戏，很可能只是用来诈骗股东与风险投资的皮包公司。此外福利尔与爱立信曾向英国的“Game Factory Publishing”投资近 400 万美元，用于开发游戏。而这家公司其实是福利尔的朋友办的皮包公司，也是用于骗取 Gizmondo 筹得的风险投资。

还有媒体发现福利尔曾捏造自己的身分：当年 Tiger 上市时，在提交给证监会的资料中显示福利尔是软件公司 VXtreme（该公司后来被微软收购）的创始人，当人们发现他与 VXtreme 毫无关联，Tiger 发表声明说文件资料“打错了”，其实福利尔是“Weextreme”公司的创始人，这是一家“位于某小国的互联网咨询公司，于 1990 年代末停业”。谁也查不到那家叫做 Weextreme 的公司是否曾经存在过。资料还显示福利尔曾担任伦敦著名的国王医疗研究信托基金的理事，其实这也是伪造的身分。

这些报道在业界引起一片哗然。各界目光开始聚焦到 Tiger 与 Gizmondo，公司门外每天都有大批记者恭候，员工们不得不想尽办法躲开媒体的围堵。不久福利尔与爱立信宣布辞职。福利尔说：“公司已经上了轨道，各方面进展都很顺利，我认为没有我也可以正常运转。我以为自己走了就能还公司以清静，结果却没有。我很后悔没有留在董事会。”说到那篇瑞典媒体的报道时，他面红耳赤地说道：“瑞典人染上了世界最大的传染病，那就是妒忌。那篇文章完全是凭空捏造的。我想说的是，某些股份控制者的权势大到可以决定媒体们写什么。当涉及到巨额的经济利益时，就会吸引到那些不在乎公司的长远发展，只在乎股价表现的人。这就是公司运营的黑暗面。”

这句话是否暗示着此事件另有幕后黑手呢？对此福利尔拒绝回答。在他脾气上来的时候，谁也不敢去惹他。小威说：“你会因为说了不该说的话而被他当场炒鱿鱼，然后第二天清晨 5 点又被他重新聘用，还让你穿上正装去德意志银行。”小威还记得有一次会议上，他和另一个同事想说服福利尔，跟他说 Gizmondo 的存货无法满足圣诞期间的销售。然后福利尔劈头盖脸把他骂了一顿。“这是我永远不愿再经历的痛苦回忆，他一旦坏起来，就是我有生之年见过最恐怖的人。”

“当时我真想自己坐飞机去中国，自己去把机子生产出来。只要能停止他的臭骂就行。就算芯片不够我也不管，只要能离开那里就行，我真想去挖一堆沙子，用锤子把它们锤成芯片。”在福利尔的狂骂结束后，会议室里鸦雀无声。小威说，这就像卡特里娜飓风过境后，幸存下来的人们感到安静得可怕。

根据 Tiger 向证监会提供的资料。从 2004 年 1 月到 2005 年 7 月，Tiger 总共亏损了 3 亿美元。除了记者外，在 Tiger 总部门外，讨债者也排起了长龙。Ogilvy 公司状告 Gizmondo 亏欠其 400 万美元的营销与广告费。MTV Networks 要求其支付拖欠多档节目总计 150 万美元的赞助费，其中有一笔是 MTV 年度音乐大奖颁奖礼时穿插的广告。还有某汽车大奖赛也来追讨 300 万美元的赞助费。到 Gizmondo 将在美国上市时，Tiger 与 Gizmondo 光是欠两位英国大股东的钱就超过 2120 万美元。此时他们根本拿不出钱，只能用股票支付供应商的货款。

Gizmondo 美版上市的前一个星期五，福利尔与爱立信宣布辞职。此后 Gizmondo 迅速垮塌。11 月，Tiger 的股价跌到了 7 美元。2006 年 1 月，Gizmondo 欧洲分公司宣布破产，不久 Gizmondo 掌机宣告停产。证监会进行核查后发现 Gizmondo 几年来总计亏损了 3.8 亿美元，而该公司在研发上的投入很小，清算师发现，不管怎么算，Gizmondo 的亏损最多也不可能超过 2 亿美元，其他的钱恐怕已经被中饱私囊了。

PART 6：锒铛入狱

福利尔的辞职并没有让 Gizmondo 淡出人们的视线。2006 年 2 月，史蒂芬·爱立信的车祸再次将这家公司推向主流媒体的风口浪尖。这是因为其中如电影般峰回路转的内幕。警方后来通过 DNA 比对，证实驾驶座安全气囊上的血迹是来自爱立信，这就证明确实是他超速驾驶，而且车速最高达到了 300 公里 / 小时，创造了加州超速驾驶的最高速度记录。后来警察搜查爱立信住所时，发现了一把大威力的麦林枪，这把枪的登记持有者是一个叫罗杰·戴维斯的生意人，他是福利尔和爱立信的生意伙伴。

苏格兰皇家银行声称是那辆法拉利的拥有者，而更耐人寻味的是现场发现了弹夹，更有一位穿着制服的神秘人被认出是来自美国国土安全部。还有许多车迷为撞毁的 Enzo 而痛心不已，美国法拉利车主俱乐部副会长 Chris Banning 说："他撞毁了地球上最好的车，这就像拿了一幅梵高的画却把它烧了。"法拉利只生产了 400 辆这种鸥翼跑车，它的百公里加速时间只有 3.7 秒。只有法拉利车主才能购买这种限量车型，转手的价格在 120 万美元左右。

多数媒体都在报道中指向爱立信过去的犯罪前科。福利尔说他很早之前就担心这一点，媒体总爱夸大其词。"我不认为瑞典有所谓的黑手党。这个术语被过度使用了。我知道他曾犯过罪，但和我们合作的时候，他已经不是通缉犯了。他坚毅、果敢、工作勤奋，我相信他已改过自新，所有人都应该得到人生的第二次机会。"

法拉利撞车事件之后，爱立信被指控偷车，此项罪名不成立。但盗用与非法持有枪支的罪名成立，被判入狱两年。2008 年，他被引渡回国。2009 年，他被瑞典当地法院指控 7 项罪名，包括敲诈勒索与暴力伤人。如果全部罪名成立，他将坐 14 年的牢。根据当时的调查结果，苏格兰皇家银行在 2005 年将那辆法拉利 Enzo 租给了爱立信。但是在车祸的几个月之前，他就已经停止支付租金，所以在出车祸时已经属于盗用。可笑的是，在车祸之后，马上有另外一家英国银行询问加州当地的交通部门，问他们除了那辆红色 Enzo 之外，还有没有看到另外一辆黑色的法拉利。经过了解后得知，那辆黑色法拉利还停在爱立信价值 360 万美元的豪宅里。与 Enzo 一样，这辆车也是爱立信向银行租的。更搞笑的是，在它的旁边还停着一辆奔驰麦克拉伦，而该车来自第三家银行，他们最近已报案说该车被偷。也就是说，爱立信神通广大地将三辆总价值380万美元的豪车非法运到了美国。要知道在 911 之后国土安全部已大幅加强边境检查，这起案件无异于是给了他们一个响亮的耳光。


■史蒂芬·爱立信最终锒铛入狱。

因撞车而引起的祸端结束之后，外界将整个 Gizmondo 视为一场大骗局。小璐说："没有所谓的大骗局。他们是真心想把这事儿做好。然后他们在财务上碰到了一些麻烦，在这深刻的麻烦中可能要说一些谎话，我认为事情就是这样。"

爱立信撞车事件导致的一系列媒体负面报道并未打垮福利尔。他很快成立了一家新公司，叫做 Xero Mobile，该公司的部分员工为前 Gizmondo 的一些核心成员。这次他们的竞争对象不是索尼和任天堂，而是 Verizon、T-Mobile 等移动运营商巨头。Xero 的主打业务是手机广告系统，资金同样是来自风险投资。但是有 Tiger 和 Gizmondo 的前车之鉴，福利尔的巧舌如簧也说不动投资者了。不久福利尔因为涉嫌假扮警察试图非法购买麦林枪而被逮捕。虽然他最后被无罪释放，但他的私人游艇很快就被收走了，他的豪宅也以 650 万美元的叫价挂出来销售。


■被史蒂芬·爱立信撞到稀烂的法拉利 Enzo。

尽管被指控多项罪名，福利尔最终因证据不足而免罪。2008 年 9 月，福利尔重出江湖，他宣布 Gizmondo 第二代主机将于圣诞节发售。然后到了 12 月份，他宣布主机发售日延期到 2009 年。"这是因为美国乃至全球的经济环境所致。这影响了我们融资的能力。"

史蒂夫·卡罗尔对福利尔仍然抱有信心："他是那种能透过窗户看到未来的人，我们都相信二代机能够震惊世界。我们当时做的一些东西到现在都没人能做到。我们创造了一个超越时代的设备。如果再给我一次机会……我们仍然有可能成为第三大掌机厂商。"

小威说："如果有机会，我也希望再来一次。这是过山车般的人生，我从未有过那么大的压力与那么大的乐趣并存的刺激人生。能成为其中的一员真是太美妙，我一点儿也不后悔。只不过以撞车为结局有点丢人。"

回顾过去，福利尔认为他本来可以避免那些错误，那样 Gizmondo 就不会失败。"作为一名企业家，我从失败中学到的比曾有过的任何成功都要多。"福利尔相信 Gizmondo 仍然有复出的机会，"几年前我们曾认真地考虑过，未来，谁知道呢？"

至于那匹叫做 Gizmondo 的赛马，它在 2006 年 Gizmondo 的倒闭清算中被拍卖。2010 年 3 月，它跑完了自己的最后一场比赛。在 7 匹赛马中，年迈的 Gizmondo 在第 7 名的位置孤独地奔跑着。在它的职业生涯中，总共跑了 26 场比赛，只赢了一场。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

性、谎言与GTA

从《罪恶都市》到《GTAIV》，Rockstar的十年嬗变

上世纪90年代末，出生于明星世家的豪瑟兄弟带着几位好友从伦敦迁往纽约，他们在那里创办了Rockstar。从此他们像摇滚明星一样过着叛逆而张扬的生活方式。在总裁山姆·豪瑟的带领下，他们高举自由与暴力的旗帜，创造出21世纪初最具革命性的游戏——《GTA3》！从此“《GTA》系列”成为PS2时代最具代表性的游戏。Rockstar就像一支突然走红的摇滚乐队，他们无视世人诧异的目光，在粉丝的狂热支持中变本加厉地撕毁传统的道德约束。他们用罪恶武装自己，但终将惹火烧身……而这一切只是Rockstar从年少气盛走向成熟稳重的嬗变之路。



第一章 迈阿密风云



▲经典美剧《迈阿密风云》。

1 山姆·豪瑟的脑海里经常出现这样一幅画面——电影《疤面煞星(Scarface)》中托尼·蒙大拿开车在迈阿密霓虹灯街头驶过的一幕。艾尔·帕西诺极其传神地演绎了那位古巴逃犯大起大落，最终成为毒品交易之王的人生。当山姆构思他的下一款游戏时，《疤面煞星》的画面不断在脑海里出现，有一次他对手下说："《疤面煞星》是我们的终极目标，蒙大拿是我们的终极目标。"

山姆所想的是80年代的迈阿密，他相信那是最猖狂的犯罪时代，因为那时犯罪的事平常到简直让人觉得不是犯罪。古巴杀手走在大街上，一枪就把目标崩了，而街角的另一处，人们依然纵情于声色犬马……还有什么比这更适合当作游戏题材？

在《GTA3》的销量持续增长，Rockstar在世界各地到处拿奖，同时接受各界的抨击之时，山姆知道玩家们正强烈渴望续作。山姆不想像其他开发者一样，在同样的舞台、用同样的角色把故事延续下去。新作的舞台被设定于以迈阿密为主题的罪恶都市。作为首席编剧，丹·豪瑟对80年代也非常怀念，"贪婪、视财如命、恶品味的着装……还有那时的音乐都是我们感兴趣的，这是我们成长的年代，是我们开始对这些东西产生兴趣的年代。"

在被称作Rockstar Loft的总部办公楼里，山姆向大家宣布《GTA罪恶都市》将设定于80年代。虽然反对者不少，但豪瑟兄弟的合伙创始人詹姆·金对此鼎力支持。詹姆·金在Rockstar扮演一个缓冲者的角色，夹在脾气暴躁的山姆以及压力巨大的开发队伍之间，当他得知制作组的很多人反对《罪恶都市》的方向，他先是怒道："迈阿密？该死的海鸥合唱团吗？"然后他让大家信任山姆。为了让大家齐心协力，山姆在附近租了个电影院，让组员们包场看《疤面煞星》。山姆还在eBay上买到了电视剧《迈阿密风云》的所有录像带，让所有人都看一遍。有时候在午餐时间，山姆会跑回家看完一两集《迈阿密风云》再回来。他认为这是一个完美的游戏题材，无论是其动作场面还是任务版的故事结构都像游戏一样。

《GTA罪恶都市》的故事背景不止是设定于1980年代，山姆坚持将其具体到1986年，他认为这是迈阿密犯罪的鼎盛时期。豪瑟兄弟让制作人马克·弗南德兹做了个内部资料库，把他们能找到的所有文化研究资料都存放在里面。山姆对这些细节很兴奋，比如说汽车，他需要的不止是普通的法拉利，而是要1986年的法拉利Spider GTB，只有一个后视镜。

某日，《紧急状态》制作人柯克·艾文走进Rockstar Loft，看到山姆正在白板上画画，看起来像个天才疯狂科学家。白板上是乱七八糟的各种80年代主题内容：海鸥合唱团、迈阿密风云、可卡因……这些关键词用箭头和线连向白板的中间，那里写着"阿诺德(Arnold)"，这是嘉里·科尔曼80年代电视剧《Diff'rent Strokes》里的角色。艾文回忆道："阿诺德就像将一切融会贯通的交汇点，他在山姆的脑袋里打开了一扇窗户，让他明白了如何将各种文化线索变成产品。"

Rockstar的员工们都聚集到Rockstar Loft，所有人都穿着"Members Only"的夹克。DMA经过整改后已经改名为Rockstar North，他们从爱丁堡飞到迈阿密进行考察，住在海岸大道的一座豪华酒店里。白天他们就倾巢而出，30个脸色煞白的苏格兰人脖子上挂着大相机到处拍摄。山姆对他们说："住在这里，呼吸这里的空气，感受这里，你们将会把这里搬到屏幕上！对了，最后交待一点，给我霓虹灯，我要霓虹灯！"

Rockstar North刚到迈阿密时正赶上狂风骤雨的鬼天气，他们只能去酒吧里感受当地文化。云开雾散之后，这群苏格兰人就开始拿着相机上街了。海岸风情的建筑、棕榈树、落日……就像在享受度假。一个星期后，他们已经拍了无数照片，他们白皙的皮肤全被晒伤了。

《GTA罪恶都市》不打算换引擎，但引擎技术需要改进，要将场景更快地显示在画面中，行人的动作要更真实可信。物理引擎要改进，好加入更多的载具，有更逼真的操作感。更重要的是，全新的光影系统带来了截然不同的色调与画面感。多数美式游戏画面灰暗，而《罪恶都市》充满明亮的海岸风情，还有霓虹灯带来的夜色斑斓。街头上可以看到丰乳肥臀的女人们穿着比基尼溜旱冰。小飞机与直升机的加入意味着需要加入天空中的俯瞰视点，要创造出整个地区更强的存在感。

游戏主角叫做Tommy Vercetti，最初只是个帮人跑腿的混混。这次玩家可以在虚拟的海岸大道拥有自己的公寓，山姆相信这会让玩家更有代入感。更强的代入感来自《罪恶都市》的电台。这次数量增加到8个，从V-Rock的重金属音乐，到Espantoso的拉丁乐。丹·豪瑟还编了一些令人喷饭的电台广告，为此他能一坐数个小时，不停地听录自80年代的电台广告。他也不忘在


■电影《疤面煞星》是《罪恶都市》的重要灵感来源。

电台广告中戏谑80年代只能靠脑补的低清晰度游戏，比如《信念保卫者》……用你飞翔的华丽红方块拯救小绿点！”

某天早上，住在Rockstar Loft附近某个豪华公寓的弗南德兹接到了一通电话，电话那头，山姆火急火燎地让他下楼开门。弗南德兹与杰里米·珀普是山姆最得力的助手，前阵子山姆刚刚到珀普的“东村”高级公寓，体验他刚买的环绕立体声音响，他们一边喝饮料一边看《指环王》，山姆感慨：“你的生活质量比我高啊！”其实山姆自己有辆保时捷，还送给丹一块劳力士手表。他在房价更高的“西村”（那里是纽约房价排名前三的豪宅区）买了套房子，这次来是让珀普帮他设置刚买的家庭影院。

那天接到山姆的电话后，弗南德兹以为出了什么大事儿，随便梳了下头，来不及喝咖啡就飞奔到楼下。只见山姆的手里拿着一个笨拙的白色物件，上面有块屏幕，还有一个时尚的圆盘状按钮。“这是什么？”弗南德兹问。

“这是iPod！”山姆说着，心情愉悦地走向西四大街，弗南德兹紧跟其后。“小弗！”山姆说，“咱们开车兜兜风吧，一边听听我认为最适合《罪恶都市》的歌曲。”

山姆钻进他的保时捷，猛踩油门，直冲向FDR大道，这是曼哈顿东部的一条高速路。山姆一手握方向盘，一手打开了已经与汽车音响连起来的iPod。“听听哪首歌最适合开快车，”山姆说着又猛踩了一下油门。然后响起了《迈阿密风云》的主题曲，鼓点声渐急，混着带些日式风格的竖琴声，山姆说：“这就是游戏的主旋律。”



▲迈阿密著名的海岸大道。

弗南德兹躺在向后放平的座椅上，泛着金光的曼哈顿在视野中渐渐模糊。Teena Marie、Slayer、Phil Collins……每一首歌曲播过之后，他就记下名字，接下来他们会评比哪首歌更适合游戏。有一曲旋律响起时，山姆开高了音量，那是来自他童年时代的歌，他和丹曾经迷恋了好久。那是Bryan Ferry的《比这更好（More than this）》，山姆说：“没什么比这更好的了！”

2

星期天的清晨，弗南德兹的电话又响了起来。他翻了个身，接通了电话。

“评测版到了！快过来！”山姆说。

弗南德兹与珀普跟着山姆走进Rockstar Loft，启动了《GTA罪恶都市》的第一个评测版。游戏预定于2002年10月发售，总开发时间只有10个月，现在只剩下7个月了。当虚拟的海岸大道在画面中出现，弗南德兹跳上一辆法拉利GTB在路上疾驰，看着沙滩在眼前浮现，他兴奋地叫道：“好哇！就是这样！”

珀普爬到游戏中的屋顶上，看着波光粼粼的海面，晚霞染红了天空，蓝色的波浪泛着橙色的微光。棕榈树摇曳着，海鸥振翅飞过。“苍天啊！这太美了！”珀普心想。

而山姆喜欢在游戏里漫无目的地开车，他抢了辆摩托车，在一座霓虹灯商店前做了个摩托车驾驶特技。在引擎的轰鸣中，他开始产生一种奇怪的感觉，眼前的屏幕仿佛泛起涟漪，然后显示器的玻璃仿佛化开了，他和虚拟现实之间再无隔阂，就像已经置身于游戏之中。

《GTA罪恶都市》的开发预算只有500万美元，今天看来是个微不足道的数字，但在当时已是Rockstar投资最高的游戏。游戏剧本包含82幕，有200多页，还有600多页是行人的对话，以及300多页的电台剧本。他们尽可能地用掉DVD里的所有空间。山姆和丹想要聘请大批名人为本作配音，而詹姆·金说他们只是以此为借口想见见那些慕名已久的明星。他们先是从主角Vercetti开始，为他配音的是电影《好家伙》里的Ray Liotta。

詹姆·金被告知Liotta正打算转变银幕形象，准备往家庭型电影转型，不想再与黑帮角色扯上关系。最后他只能请好莱坞的一家经纪公司出面，终于在布鲁克林的一家牛排馆里见到了Liotta本人。他们喝着酒，畅谈自己对《好家伙》的喜爱，然后大笑起来。突然Liotta脸色一沉，冷冰冰地瞪着他们：“你们他妈地笑什么？”

Rockstar们被这突如其来地呵斥声震慑住了，正不知如何反应之际，Liotta大笑道：“我操你大爷！”

金回想起当时的情形说：“那《好家伙》的气势把我们都吓尿了！”



■ Ray Liotta



Liotta模仿《好家伙》的这一幕不完全是开玩笑。Rockstar聘请的伊朗裔导演Navid Khonsari说，有一次在录音的时候，Liotta跛着足走了进来——他刚刚因为打篮球而拉伤了脚。“我玩过的上一款游戏是他妈的《乒乓》。”Liotta疲倦地说。

Khonasari听后很不爽。他父亲是个医生，而面前的这个好莱坞硬汉在这随便配个音就顶得上父亲半年的收入。Khonsari正色道：“我不管你在外面有多牛逼，我喜欢你在《好家伙》中扮演的角色，但这也是份工作，你得把它做好。”Khonsari说完给他递了一杯星巴克的咖啡，他这才静下心来开始配音。

不久，一群深受开发人员喜爱的名人纷至沓来，包括Peter Fonda和Dennis Hopper。他们将在《GTA》中饰演角色视为自己的光荣，是一种新潮的表现。而Rockstar们掩饰不住自己的兴奋。

《罪恶都市》里有个叫Candy Suxxx的



情色片明星，Khonsari 推荐找成人女星 Jenna Jameson，给她的报酬是 5000 美元。钱不算太多，但她干的活也简单。后来他们才知道她的男友超迷《GTA3》。他们还给 Candy 做了一段动作捕捉，是从背面拍摄的一幕，暗示其正在与一个渔夫交欢，而渔夫边做边拿自己 12 英寸长的“鱼”开玩笑。

当性感的 Jenna Jameson 来到录音棚配音的时候，Rockstar 们像小学生一样羞涩而紧张地偷笑着。丹偷偷瞄了她一眼，只见她穿着普通的紧身牛仔裤和黑色上衣，然后他开始有感觉了，这让他非常尴尬。尽管当时 Jenna 的父亲陪着她到现场录音。Khonsari 对着丹的耳朵轻声说：“我就对她父亲的存在毫无问题。不过在她呻吟和娇喘的时候还是感觉有点不大自在。”

因为有怒目圆睁的 Jenna 之父在场，当高潮的时间到来时，丹小心翼翼地对她说：“嘿，Jenna，你能表现得兴奋一些吗？”

她困惑地盯着她：“什么意思？”

“要听起来很高兴的样子！就像很舒服一样！”他说着把手指塞进嘴里，“就像在吃巧克力棒一样！”

“那就是像 ML 一样吗？”Jenna 面无表情地问，“还是真跟吃巧克力棒一样？”

“是的，就像 ML 一样，那样最好！”丹说。

她不由分说就接着发出了销魂的声音。

Burt Reynolds 的到来是他们毫无准备的，他在游戏中饰演地产大亨 Avery Carrington。小时候他们都看过他的《警察与卡车强盗》，能与他一起工作让他们兴奋极了。但 Khonsari 能看到他眼中的轻蔑，就像很多其他演员对待游戏的态度一样。Khonsari 说：“他们的眼神就像在说，‘你们他妈算老几？’你们只是做游戏的。”这时他会对那些耍大牌的演员说：“这些游戏销售额至少 5 亿美元起，比你这辈子拍的电影加起来都多！”

Reynolds 仍然在耍大牌，在他录完了某一幕之后，丹很礼貌地对他说：“这句能不能再念一遍？”

Reynolds 俯视着他，傲慢地说：“再念一遍？”

“就是这句，能再念一遍吗？”丹回道。

“这样的话你得来个‘好样的’。”

“好样的？”

“是的，某人做得好，你们就得给他来个好样的。”

Khonsari 和丹不爽地走开了，最初他们不知道 Reynolds 在说什么，然后才意识到他在重做任何事情之前需要别人给他一些喝彩，需要别人赞他“好样的”。他们重录了一遍，但 Khonsari 觉得 Reynolds 的态度变得更差了。这时录音棚里越来越热了，Reynolds 汗流浃背。工作人员专门跑出去给他买了件干上衣，丹亲自把衣服送上前，对他说：“哦，您的衣服在这。”

Reynolds 不知道这衣服的来历，以为丹在讽刺他录音也能出一身汗，他暴跳如雷地说：“下面会有两次撞击，第一次是我一拳揍到你身上，第二次是你一头撞到地板上！”

丹终于发飙了，他要把 Reynolds 的戏份全删掉。Khonsari 上来劝他：“我们都录完了，他是傻逼，咱不管他。”

3

“给我封面！”山姆怒吼道，“我要封面！”

那时《罪恶都市》的发售日临近，山姆不仅希望他的公关团队能为游戏争取到媒体的好评如潮，还要登上各种杂志封面。

《EGM》杂志编辑 Dan Hsu 说，与 Rockstar 之间的关系就是“不断斗争”的过程。因为 Rockstar 会挤兑那些可怜的评测者们。Dan Hsu 曾在《GTA3》时与 Rockstar 打过交道，虽然他对游戏给出了很高的评价，但在最后表示这游戏太有争议性。不久他接到了 Rockstar 愤怒的电话，Hsu 说：“他们极其烦躁，他们想控制传递给玩家的信息，想控制热度。”

Rockstar 把媒体接到迈阿密的 Delano 酒店进行《罪恶都市》的集中评测。Rockstar 租了一套海边的豪宅，在里面播放 80 年代的电影和电视剧。除了普通的广告与预告片外，Rockstar 开设了一系列模仿 80 年代风格的网站。这些费用都不高。

宣传声势被做起来之后，游戏的需求量也水涨船高。纽约东村的 Multimedia 1.0 游戏店里，玩家们都来扫货了，他们只要看到 Rockstar 的 LOGO 就买，不管是游戏、衣服还是贴纸。这家店附近有个派出所，警察们也经常上门问有没有



▲《罪恶都市》登上了世界各国的杂志封面。

《GTA》。他们对店家说最喜欢做的事就是在游戏里杀警察。后来玩家发现这家店门口经常停着一辆贴着 Rockstar 标志的警车，谁也不知道那是 Rockstar 停在那里的宣传车，还是警察在自己的车上贴了 Rockstar 的标志。

另一方面，Rockstar 总部里的压力正与日俱增，办公室里每天都有人突然爆发。有一天，程序员嘉里·弗曼看到有玩家在网络论坛里讽刺《GTA3》里的树看起来很可笑。弗曼只见办公室里山姆的脸白一阵红一阵的，于是他就到办公室里安慰他。“瞧瞧这群人，成天坐那看树干嘛？《GTA》又不是种树游戏，里面什么都有，没有哪个单独的物体是完美的，要从全局来看。”

玩家对游戏截图的关心是永恒的。那时网络视频还不流行，玩家大多是通过游戏截图对游戏的画面质量进行判断。游戏杂志会因为率先获得某大作的截图而大肆宣传为重要卖点。有时候一张图就能变为一场广告运动。Rockstar 从游戏里精心截了 500 多张图，只为了从中选出一两张发给媒体。

随着发售日的日益临近，Rockstar 的上班时间从朝九晚五调整为早上 11 点到第二天凌晨 3 点。爱丁堡的开发组也一样紧张。Rockstar

North 美术总监艾伦·加巴特笑道："还好我们还留下了许多《GTA3》的宣传用棒球棍，心情不爽的时候就可以到处抡几棍子。"更有甚者，有人拿着步枪、散弹枪（未上膛）在 Rockstar Loft 里乱窜，有时会冲进某人的办公室里用枪指着对方。弗曼回忆说："这都是些小恶作剧，摇滚式的。"

最抓狂的还是游戏测试者们。十几个游戏测试者占据了 Rockstar Loft 前方办公区的整片地方。旁边的柜子上是整排的厚外套、感冒药和退烧药。墙上的比基尼女郎目光迷离地看着他们。而测试者们时常游离于崩溃的边缘。通常一款游戏要 3 万小时的累计游戏时间以寻找各个角落的 BUG，整个过程可能从游戏发售数月前就开始了。为了舒缓压力，他们想到各种摧残 PS2 的方法，比如把 PS2 从三楼的窗户扔出去，有一次他们用电吹风对着 PS2 吹了几个小时，然后把它扔进冰箱里，冰冻了一个多星期。

在办公室里，暴力已经成为一种日常的笑话。当被问到心目中的终极游戏时，山姆笑道："那应该是一个完全网络化的在线世界，我可以开车冲进特瑞（Rockstar 的另一名创始元老）的房子，把他吓出屎来，然后扬长而去！"

就连明星们也无法幸免于 Rockstar 的愤怒。有传闻说 Liotta 因为拿到的报酬太低而四处抹黑 Rockstar。对此山姆对《Edge》杂志说："这太下作了，就像他说'下次我就对你们不客气了'。我想说的是那就直接把您的角色砍了如何？这样他就不存在了——就没有下次了。我们就是这么做事的。"

第二章 罪恶之都

1

蓝天、棕榈树、高尔夫球场……2002 年 10 月的一个早晨，当大律师杰克·汤普森开车载儿子上学时，本来心情明媚。当他看着儿子跑进了教学楼，突然胃中开始翻滚，脑海了闪现了儿童持枪的场面。血、孩子的尸体、哥伦拜中学枪击事件……现在又多了一起环形公路狙击手事件。

前几周，有个狙击手在华盛顿郊区随机狙杀十人引起全国轰动。画面在电视和网络上播出后，全国陷入恐慌之中。人们又开始寻找此番暴力的根源，而汤普森认为这一切又是游戏的错。

10 月 11 日，汤普森出现在马特·劳尔的《今日秀》节目中，提出狙击手是用游戏训练的枪法。"这种一枪毙命的手法明显是来自电子游戏。"他说。3 天后，他在 CNN 的节目中说，警方与其在军人社区里寻找线索，还不如调查玩家。

狙击手被捕后，新闻报道这个 15 岁的枪手 Lee Boyd Malvo 确实玩过《光环》之类 FPS，有证人称："Malvo 喜欢狙击模式，他玩得很投入，经常玩着玩着就暴怒起来。"接着汤普森回到家里写了一份新闻稿："这个贪婪的行业应为其造成的混乱而付出代价。"

汤普森很快找到了新目标——《GTA》！他和全国媒体与家庭研究院主管大卫·华尔士以及参议员莱伯曼一起推出了年度"电子游戏报告"，在其视频中出现了一个妓女走出汽车，然后被人用棒球棍活活打死，留下一堆血泊的镜头。

《罪恶都市》彻底激怒了汤普森，不止是其中的性与暴力，迈阿密还是他的故乡。为了控诉《罪恶都市》荼毒少年的事实。汤普森不惜用自己的儿子来做实验。有一天，他问儿子最想买的游戏是什么，然后开车带他去 BestBuy——一家被认为最值得家长信赖的连锁店。他塞给儿子强尼 60 美元，让他到店里买游戏，希望找到未成年人可以买到这种 M 级游戏的证据。当孩子走进商店，汤普森就坐在车里，手拿着摄录机，对着店里随时准备开录。看到强尼拿了一个黑色游戏盒走到收银台，汤姆森按下了录制键，把镜头拉近，包装盒封面赫然出现了"GTA"的 LOGO，还有粉红霓虹灯的"罪恶都市"。当强尼把游戏递向收银员时，汤姆森可以感觉到自己心跳加速。只见收银员收了钱，把游戏卖给了强尼。录下了全过程的汤普森既兴奋又愤怒，他看着封面中的"R"标志，就像看到了又一个宿敌。



■杰克·汤普森

2

每次做完一款大作之后，Rockstar 就要到 Radio Mexico 饭店包场庆祝，《罪恶都市》自然不会例外。与之前一样，表现好的员工会得到一件绣上 Rockstar 标志的上衣，今年的衣服上还多了一句拉丁文，翻译过来就是"把我们的敌人轰至渣"。

《罪恶都市》比《GTA3》更畅销，两天内就卖掉了 140 万套。与此同时，《GTA3》仍然保持着可观的销量，累计销量已超过 800 万套，第一年销售额超过 4 亿美元，超过了电影《黑客帝国》的票房。



《罪恶都市》不仅获得商业成功，也成为一种社会现象。对暴力游戏的争论成为这一年的重要话题。Rockstar 采取了充满嬉皮风的宣传方式，将游戏的贴纸贴满全城，穿上 Rockstar 的 T 恤，或者在车里猛放《罪恶都市》的音乐成为一种时尚。

Rockstar 的成就已经超过了豪瑟兄弟的许多偶像。他们所崇拜的 Def Jam 音乐公司也开始联系 Rockstar。在《滚石》杂志看到 Rockstar 的资料后，Def Jam 总裁凯文·莱尔斯联系了 Rockstar 的特瑞·多纳文。莱尔斯在电话那头狐疑地问："你们想像我们一样？我倒是想知道你们是哪路神仙。"于是两人见了面，莱尔斯说："咱一起研究研究怎么合作吧！"

对于崇拜纽约嘻哈文化的豪瑟兄弟，这名声来得太快太猛。当 Take-Two 的收入不知不觉突破 10 亿美元，派钱的兴奋时刻到来了。一位 Rockstar 说："开始发股票后，就有人开始买房子了。"接着 Rockstar 开始收购，在维也纳、圣地亚哥和温哥华都设立了工作室。但是随着公司规模的扩张，有些老员工认为他们所热爱的企业文化也在变质。有一天，珀普从他的新办公桌疲惫地往外看，他感觉如今的 Rockstar 已不再是那个快乐的大家庭。他的眼前仿佛像镜头慢放一样出现了当年几个英国佬穿着 R★的汗衫在办公室里嬉笑怒骂的景象。

山姆还是像过去一样热衷于发放 Rockstar 的主题军服和指环，但在珀普眼里，那些花哨的汗衫应该是只留给几个最顶层的。

3 乓！乓！乓！弗曼惊恐地抬头，望向发出猛烈撞击声的山姆办公室，等着接下来不可避免的怒吼。

“我要部新电话！”山姆朝他吼道。

弗曼抽出了一张设备采购清单，山姆又砸掉了一部电话，他得再去买部新的。

Rockstar 名气越来越响亮，这种发狂摔东西的时候也越来越多。弗曼说：“只要有人说了他不愿意听的事，他就会发飙。我们给他换了无数部电话了。”弗曼还很讨厌 Rockstar 文化衫里所蕴含的等级之分，不过作为创始人之一，他也收了一件，他以穿上那件衣服为耻。“穿上它就等于是对所有人说‘操你大爷’。”

文化衫与指环开始对鼓舞士气起不了作用了。有一天，珀普盯着手上的 Rockstar 指环，忽然觉得自己像个木偶。“我们都被人操纵了，一个 5 美元的戒指就把我们打发了。”

Rockstar 知道他们的另一个魅力是总保持神秘。大多数游戏公司总是在各种展会上将游戏资讯和盘托出，而 Rockstar 则很有选择性。弗曼曾对特瑞・多纳文说想参加某个游戏开发有关的研讨会，结果被阻止了。

“为什么不行？”

“我们从不那么做。”

“我连 Rockstar 的名字都不会提，除了说我是 Rockstar 的首席技术官之外。这只是普通的座谈。”

“我们从不那么做。”

后来弗曼想明白了 Rockstar 为何对员工控制得如此严格，“因为他们害怕你的发言超出他们的掌控范围。他们永远不希望世界知道他们的秘密。”而在他看来，这些所谓秘密是显而易见的，没什么好隐瞒。Rockstar 的成功靠的是专心致志的辛勤工作。“我们的秘密就是对所做的事非常非常有激情，并投入大量的精力将其实现。”那些抑制不住的怒火与摔烂的电话成就了非凡的游戏，“不管过程有多乱，结果是成功的。”弗曼说。



Rockstar 们对于游戏评分的重视近乎神经质，到了各网站发布评分的日子，他们会集体焦躁地坐在电脑前，等待网站的更新。他们希望所有人都把他们的游戏捧到天上，而一旦有媒体说了一点坏话，就会遭到他们的报复。他们会拒绝那些媒体的采访要求，并撤掉所有广告。丹的助手基里安说：“总的来说，他们对待媒体的态度有些神经质。有时候得到了 9 分的评价还要打电话威胁他们说要永远撤掉广告。”

不管怎样，珀普与弗南德兹需要休息。那天夜里，《罪恶都市》终于做完了，他们和其他同事都跑到附近的饭店庆祝。从《GTA3》到《罪恶都市》一刻不得闲的他们借此机会好好地舒展了一下。但是酒还没端上来，珀普的电话就响起来了。“快回来办公室！”山姆在电话那头兴冲冲地叫道，“我们来聊聊圣安德里亚斯！”

第三章 杀人事件



▼幅员辽阔的《圣安德里亚斯》。

1 肮脏的街头，第一人称视角。从车窗向外凝视。死气沉沉的棕榈树、破烂的车门、满是涂鸦的店门。不良青年们穿着宽松的牛仔裤，偶尔传来几句路人的对话。

“这他妈是在哪儿？”弗南德兹有些纳闷。他此行是到东洛杉矶一个治安极差的地方，为《GTA 圣安德里亚斯》做文化研究，将其能捕捉到的一切细节还原于游戏中。身体结实、头发乌黑的弗南德兹坐在驾驶座里，缓缓开着车的是光头的墨西哥人，手臂上都是纹身，还有几处刀疤。弗南德兹把一个麦克风伸出车窗外，采集周围的环境音。

虽然自己也是个迈阿密来的拉丁美洲人，在这样一个地方，弗南德兹还是感到很紧张。好在车里还有一个对这个地方很熟的人，他是伊斯特凡・奥瑞欧，曾给明星当过保镖。

《罪恶都市》发售后再次打破了销售记录，而 Rockstar 的压力也随着销量的增长而加大。山姆说：“80 年代的迈阿密之后该轮到哪里呢？当然是洛杉矶 90 年代初的黑帮文化！”

在《GTA》一代中的圣安德里亚斯是一个与旧金山相似的地方，而对于这款独立的《圣安德里亚斯》，Rockstar 对于时代背景目标明确——应该是他们年少时热爱的 90 年代西海岸嘻哈文化。它将是史上最大规模的《GTA》，超过 200 小时的游戏时间，地图规模是罪恶都市的五倍。它不止是一座城市，而是整个州。

在纽约和爱丁堡的深夜里，他们规划了自己的构思。他们要在一个游戏里收录三座城市——分别相当于洛杉矶、旧金山和拉斯维加斯。这些城市之间有广袤的森林与山丘。山姆将时代背景精确到 1992 年。

Rockstar North 的大部分人毕竟是英国人，为了做到更加原汁原味的西海岸文化，他们聘请了一些顾问，比如奥瑞欧和他的顾问搭档、著名纹身艺术家卡顿先生。录完行人对话后，弗南德兹跟奥瑞欧去见他的一个朋友。他们走进一条窄巷，突然有辆车从相反方向撞了过来。此时他们已无路可躲，弗南德兹的心都要跳出胸腔了。然后车就在他们的面前停下，一痞子从车里走了出来。“把车窗放下来！”奥瑞欧朝车里的另一人喝道，“把车窗放下来！”

弗南德兹慌了，以为要发生枪战了。“别放下车窗！”他说。

在奥瑞欧的继续呵斥下，车窗被放了下来。原来他们不是来枪战的，而是奥瑞欧的朋友，想放下车窗向他问好呢。弗南德兹这时觉得自己像个傻逼。“我他妈地在做什么？我正在做游戏，参考一下电影不就完了吗，碰这茬干嘛？”

2 2003年初发售的《Manhunt》也是Rockstar企业文化变质的表现。此前《GTA》虽然也有耸人听闻的滥杀路人的可能性，但这并非将游戏进行下去的必要条件，而且其中始终带着一些超现实主义的色彩。而《Manhunt》是一个不折不扣的暴力游戏，玩家扮演的James Earl Cash只能选择杀人或者被杀，而且杀人的过程极其真实残暴，就像用监控摄像头拍到的真实杀人场面一样。

对于珀普和Rockstar的很多人来说，《Manhunt》的暴力表现也赤裸裸地反映了公司内部的转变。Rockstar Loft里的生活开始改变。空气中渗透着黑暗的色彩。有时他们会觉得自己就像游戏里的Cash，受一些有权有势的导演所迫，不得不为了生存而违背良心。山姆有时候还是会穿上EA Sports的衣服，挖苦把游戏当罐头做的EA。但他的手下们再也笑不出来。珀普说："从某方面而言，我们已经变成了EA。我们是一群不露面的无名小卒，只不过是一个大公司里的小齿轮，尽可能快地把《GTA》做完。"

从《罪恶都市》做完到紧接着《圣安德里亚斯》开工，中间没有任何休息时间。从那天起，公司内部的矛盾就在激化中。弗曼担心Rockstar陷入到"永恒的加班状态"，他们一天的工作时间能达到17小时。他们有的只是努力工作，而没有时间享受成功。珀普已经因为超时工作而分不清游戏与现实了，他经常做噩梦，在梦里到处开枪杀人。

Rockstar制作人Jeff Williams后来在博客中写道："公司里因为《Manhunt》几乎酿成兵变……我们没有任何理由将它合理化。这已经跨越底线了。"

珀普感到心寒，他希望弗南德兹能劝得动山姆。当时弗南德兹正在为《圣安德里亚斯》做研究，他从洛杉矶转战拉斯维加斯，在赌场里偷录赌徒们的对话。当珀普对他诉说自己的沮丧，弗南德兹很不以为然，他认为山姆是"吠得凶但不咬人"，山姆的激情更是让他获益匪浅。弗南德兹认为，山姆的狂暴是因为对质量过于执着，他曾说："这也是游戏如此出色的惟一原因。"他相信被山姆痛骂的人自身一定有一些问题，他说："做出伟大的游戏，忘记那些屁话，我们就会成功，这是他的理念。这也是所有公司最理想的经营方式。"



▲极度暴力的《Manhunt》引起Rockstar内外的强烈反感。

那时《魔兽世界》等网络游戏开始崛起，珀普和其他一些同好曾希望Rockstar进军此类型，但每次他向山姆提起此事，总是换来山姆对兽人与精灵的嘲笑。珀普终于受够了，有一天他冲进山姆的办公室，当时山姆正在做瑜伽，珀普对他说："我在这干得很不开心！"

"为什么？"

"我们要干的事情太多，根本没空休息。"

"确实很艰难，我们还要继续撑下去，否则就会失去优势。"

"你们已经不玩游戏了，却还在发号施令。"

"我还有参与啊！你算老几跟我说这个？"

"这么想的不止我一个。"

不久山姆听到了珀普要辞职的传闻，他感到十分震惊。他找到珀普对他说："我听说你要走了？"

"是的，我真的很不开心。"珀普说。打算辞职的不止他一个，弗南德兹决定和他一起开公司，还有其他一些重要职员。他们甚至已经想好了一个新作构思，在这款游戏中，玩家劫持的不是汽车，而是别人的意识。游戏暂定名为《Whacko》，而他们的公司叫Cashmere Games。

虽然弗南德兹对山姆十分钦佩，但他同时相信自己和珀普一起能复制Rockstar的成功。珀普说："我们并不是和平离开的，他们把我们当作暴徒，好像是我们抛弃了家庭。"弗南德兹心里一沉，知道自己再无退路。后来他说："我最后悔的是没想到山姆的影响力那么大，这是离开Rockstar最无奈的地方。或许这也是不得已的决定。"

两个得力干将的离去对山姆简直是致命的打击，他曾到弗南德兹的公寓求他留下。山姆对他说："我最后再问你一次，你是走还是留？"

"我要走。"弗南德兹说。

山姆最后看了他一眼，然后头也不回地走了。



3 2003年6月25日下午8点，夕阳在地平线上留下最后的光芒，艾伦·哈默尔说这是"完美的一天"。他和丹尼斯·迪奴从北卡罗来纳州的黑山爬山归来，开着红色的丰田卡车返回诺斯威尔。哈默尔是45岁的护士，热爱大自然的他最近刚刚从安大略搬来，梦想着买一套森林里的木屋。前一天，他刚接到少管所决定录用他的电话，然后就带着外甥去爬山。

汽车行驶在40号州际公路中途，哈默尔看着两边连绵的青山，他对外甥说："快看呐，那些美丽的花儿……"话还没说完，突然前挡风玻璃就碎掉了，鲜血与碎玻璃溅到迪奴的腿上。哈默尔的头上血流如注，他们的卡车失去了控制，直冲向对面的汽车，撞向旁边的防护栏。在他们之后驶来的是一辆白色马自达，车里是弗吉尼亚州来的游客，分别是19岁的金·贝蒂和她的男友马克·西克曼。他们听到撞击声后，还以为是车胎爆了。然后又一颗子弹击穿了副驾驶座……

当警察赶到时，哈默尔已经断气。贝蒂还在出血，她的脊骨里残留着子弹的碎片。路旁的广告牌下，森林笼罩在黑暗中。警方用热能侦测设备在森林中搜索，他们怀疑这是又一起环形公路狙击事件。

不久他们就找到了答案。一个安静的15岁少年不安地潜伏在灌木丛中，他叫威廉·巴克纳，趴在他旁边的是异父异母的13岁弟弟乔什。他们只做了没多久的兄弟，但可能因为都是成长在动荡的家庭中，他们的感情十分深厚。他们并无犯罪记录，在学校也很老实，没有做出这种疯狂之举的理由。经过深入审问之后，两兄弟说出了一个理由：他们喜欢《GTA3》。

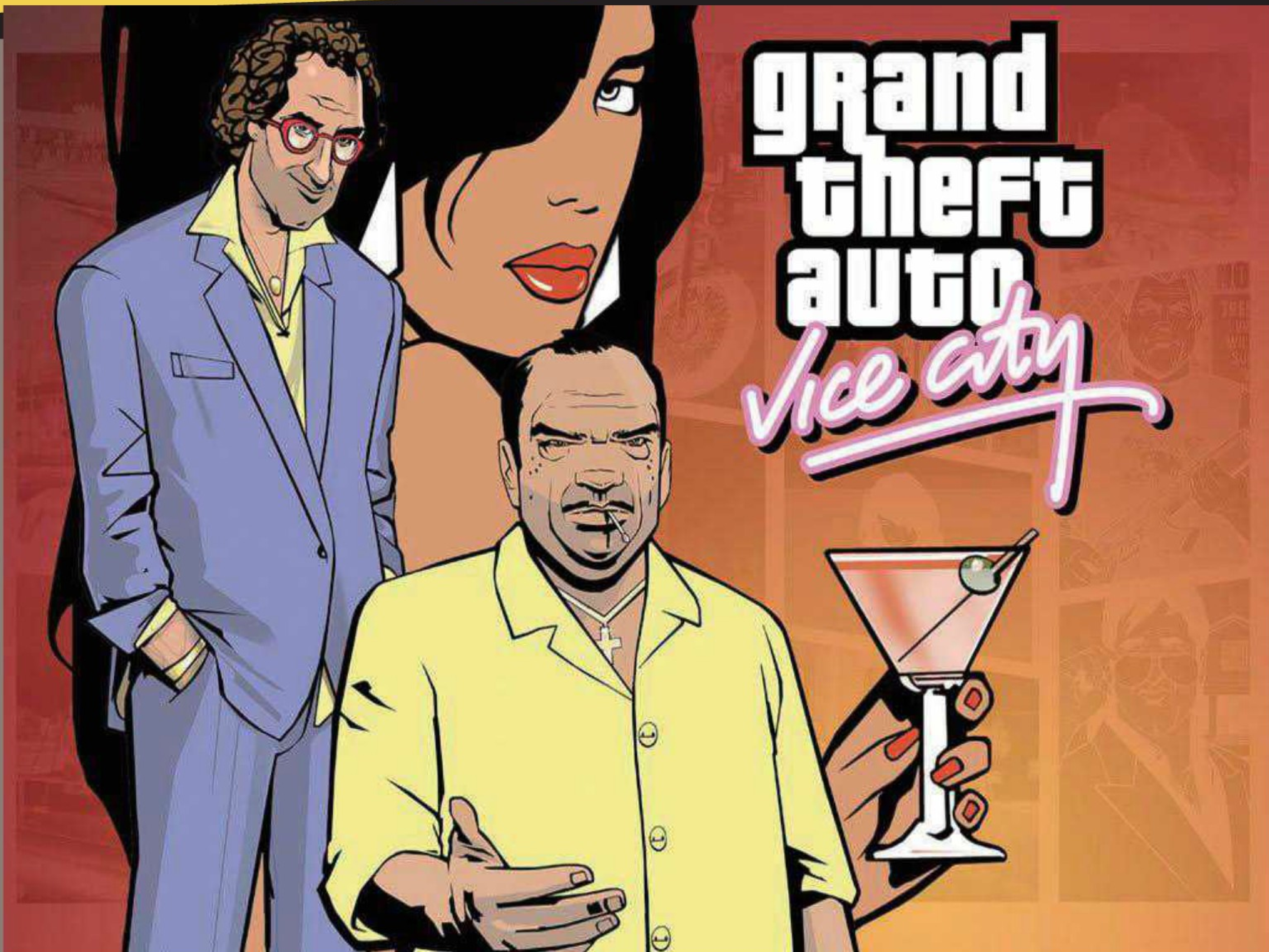
这起案件被媒体报道之后，杰克·汤普森马上联络了威廉的母亲。

4 自从拍摄了儿子买到《罪恶都市》的录像后，杰克·汤普森先后在50多档热门电视节目中亮相，仅在国民级的“今日秀”节目中就出现了7次。他振臂呼吁全民抵制Rockstar，抵制电子游戏。

在汤普森的广泛宣传下，更多犯罪事件被赖到了《GTA》头上。《旧金山纪元报》报道奥克兰黑帮Nut Cases白天玩《GTA》，晚上就到街头模仿游戏中的犯罪行为。在俄亥俄州，15岁少年达斯汀·林奇捅死了一个女孩，汤普森得知他曾玩过《GTA》后，就怂恿女孩的父亲状告Rockstar。

有人怀疑汤普森紧咬Rockstar不放其实是一种自我炒作行为，因为这种新闻一定会见报，不管官司最终是赢还是输，他本人都会成名。汤普森曾对《费城周刊》说：“我是个父亲、也是个基督教徒、一个律师，我热爱我成长的50年代，那时我们打的是篮球而不是人，我并不试图剥夺成年人消费此等内容的权利，虽然我本人对此极力反对。我只是要阻止他们将这种肮脏的东西卖给未成年人。”

《GTA》虽然是M级游戏，但是根据Gallup组织对517名13至17少年的调查结果，60%的人至少玩过一款《GTA》。对此美国游戏业协会会长道格·罗文斯坦说，根据最近联邦贸易委员会的调查结果，这些游戏在80%的情况下是父母买给孩子的。罗文斯坦呼吁家长注意买给孩子的游戏内容。



虽然大多数玩家将汤普森当作跳梁小丑，但大家都没有意识到他的奔走对公众态度的巨大影响力。罗文斯坦说：“他非常善于利用媒体，不管是地方还是全国媒体，他通过舆论压力让政客们出台相关政策法规。如果没有杰克·汤普森，我们要对付的法规要少得多。”

2003年10月20日，汤普森代表巴克纳的受害者状告SCEA、沃尔玛和Rockstar，索赔2.46亿美元。汤普森对媒体说：“如果他们继续将这种成人级游戏卖给孩子，并造成此等可怕后果。那么我们将让他们把黑心钱都吐出来，并告诉他们的董事停止这种行为，否则他们将面临受害者无止境的控诉。”

5 当汤普森兴冲冲地把Rockstar告上法庭，巴克纳兄弟的父亲道出了这起枪击事件的真相。

原来那天两兄弟是拿着家里的枪去打鸽子，父亲韦恩·巴克纳本以为林子距离高速公路很远，而且当地人迹罕至，子弹不可能打到路上。没想到兄弟俩追着鸽子越跑越远，结果鸽子没打着，却打中了途经的汽车。

巴克纳一家住在高尔夫球场附近的房子里，平常乔什与威廉会开着高尔夫车在附近溜达。在他们家的后院里还有一个巨大的树屋，那是韦恩为两兄弟建造的，现在已经被他们家的狗霸占了。在家中客厅里，韦恩的妻子多娜抽着雪茄，显得面无血色，出事后他终日茶饭不思，已经瘦到只剩80多斤。虽然他们的儿子最后被叛过失杀人而非谋杀，但他们始终受到良心的谴责。多娜仍然坚持认为儿子的杀人之举与《GTA》有脱不开的关系。

威廉刚生下来一个月的时候曾因为小脑出血而导致轻微脑损伤，虽然生活可以自理，但智商低于正常人。他的父亲是个工厂工人，对智商91的儿子毫无怜悯之心，即使在他临死前，也不愿意认来到病榻前看望他的这个亲生儿子。多娜的第二任丈夫也对威廉态度恶劣，于是他们很快离婚了。2002年他和韦恩结婚，韦恩的儿子乔什与威廉很快成为好朋友。乔什也不是个正常的孩子，母亲在他11岁时病逝，他则被诊断出有注意力涣散及行为紊乱症，终身都得服药。长期吃药导致他行动迟缓。在母亲逝世后，乔什就长期沉迷在游戏的世界中。多娜与韦恩结婚后，韦恩把家里的地下室改造成孩子的究极游戏室，配备了大屏幕电视。

出事那天，兄弟俩摸进父亲的房间，偷走了枪。他们最初确实是为了打鸽子，但是一个都没打着，后来他们想起了《GTA》，鬼使神差之下朝大马路扣动了扳机……后来威廉在忏悔书中说：“我很后悔自己做的事，如果能用我的命把他换回来，我会很乐意。我知道自己做的事很傻，我没想到会有人受到伤害……不管法官判我多少年都不算长，因为我到现在还恨我自己。”

第四章 黑暗时代

1 詹姆·金感到手中的AK47就要烧起来了，每开一枪手中就烫得要命。他个子瘦高，留着长长的棕发，正趴在拉斯维加斯的靶场里，为《GTA 圣安德里亚斯》进行武器录音。游戏里的Las Venturas就相当于拉斯维加斯，Rockstar的一群苏格兰人于是来到拉斯维加斯四处考察，赌场里的纸醉金迷，街头的灯火迷离，牛排馆里的酒池肉林，午夜俱乐部里的淫声浪语……

来到拉斯维加斯的另一个原因是能够开真正



▲《罪恶都市》中的海地人黑帮。

的大枪，此行的很多程序员还从来没有碰过真枪，他们甚至不敢进靶场。而詹姆·金让所有人认真记住开每一枪的感觉。

在 Rockstar 内部，正遭遇前所未有的跳槽危机。山姆将珀普和弗南德兹称作叛徒，他们辞职的同时也带走了一批开发人员。而詹姆·金的压力也原来越大。Rockstar 旗下已经有 5 个工作室分布在世界各地，作为开发协调者，金不停地在这些工作室之间飞来飞去。每次他听到的都是诉苦与抱怨。而在内部压力增大的同时，外部的舆论压力也压得 Rockstar 喘不过气来。每天他们打开公司邮箱，就会看到无数类似于这样的来信："你们应该被押到街上，被人用乱石砸死。"

Rockstar 知道这一切背后的始作俑者是汤普森。虽然他们认为大多数指控是荒谬无稽的，但一旦有人提出诉讼，他们总得花费时间与人力去应诉。Rockstar 公关的电话都快被打爆了，他们的回答通常是："我们是按照评级标准来的，我们不支持将游戏卖给未成年人。"

另一方面，Take-Two 的保罗·艾伯勒负责游说高官。Take-Two 赞助了在华盛顿举办的民主党对共和党的棒球赛，艾伯勒频繁奔走于国会山。每次他走到议员办公室时，都会有一个年轻人对他说："Take-Two！你们真是摇滚明星！《GTA》是世上最棒的游戏！"他说完就躲到参谋长身后，这时参谋长会对他说："我们要注意对孩子的影响。"

"玩家的平均年龄是 27 岁。"艾伯勒会这样回答。

艾伯勒在前线作战之时。豪瑟兄弟正在私底下与汤普森周旋。有时詹姆·金也会有所动摇，感到《GTA》也许真会对社会造成负面影响。Rockstar 制作了以坏人为主角的游戏，现在他们自己被当成了坏人。金曾问他的朋友："我们是坏蛋吗？我们做错了吗？"思索一番后，他又说："去他妈的。这就是我们的人生！"

2

美国 CBS2 台有一档节目，叫做"以你为耻"。2003 年 11 月 6 日那天，主播阿诺德·迪亚兹将首个游戏开发者请进了他的耻辱榜——山姆·豪瑟。迪亚兹说："虽然《罪恶都市》的暴力大多是随机的，'以你为耻'发现随着游戏的深入，它将变得丑陋而充满种族仇视。玩家会被要求消灭整个人种的组织！"然后他将镜头转向某个玩家，他说"我在游戏里的任务是消灭海地人"。

在《罪恶都市》发售一年后，媒体终于又挖到了 Rockstar 的新罪证。"为何 Rockstar 要以杀海地人为乐？"成为迪亚兹的质疑理由。不久美国的海地人组织便以此为标题发布了新闻稿，文中说"游戏里的海地人都是些暴徒、窃贼和毒贩"。2003 年 11 月 25 日，大批海地美国人冲到市议会大厅，游行发起者说："我们相信 Rockstar Games 是故意做出这种有争议的游戏，为的是提高销量。"他提议全球抵制《GTA》。这事也惊动了海地总统，他向美国当局提出了严正抗议。纽约市长在拜访海地教会时表示已致信 Rockstar 谴责《GTA》，并且会尽一切可能让 Rockstar 取消"杀死海地人"的相关内容。

两天后 Rockstar 向海地人组织发表了道歉信，此举对于从不道歉的 Rockstar 来说意义非凡，虽然其中也强调媒体的断章取义对公众造成误导。Rockstar 承诺未来推出的新版本中将会取消"杀死海地人"的内容，但抗议者提出应该将已经卖掉的 1050 万套召回。12 月 15 日上午 10 点，100 多名海地人聚集在 Rockstar Games 总部外，高唱着："他们说杀了我们！我们要反击。Rockstar，种族主义者！"

3

在海地人事件闹得沸沸扬扬之时，外人不会知道 Rockstar 正在下一款《GTA》中更深刻地探讨美国的种族冲突。某日深夜，山姆与金在游戏测试区讨论游戏背景。他们开发的是以 90 年代加州黑帮为背景的游戏，所以主角的刻画极为重要。金说："我们应该以黑人为主角，这肯定有意思。"

游戏主角叫卡尔·约翰逊，因为母亲在黑帮争斗中无辜丧生，他回到 Los Santos 为母亲报仇。《圣安德里亚斯》仍然是对现实的夸张表现，但在真实性方面提出了更高的要求。在四处取景的同时，游戏的配音工作也在同步展开。德利博士的 Secnond Hand 工作室负责配音与演出。由于前作找明星配音的许多不悦经历，Rockstar 希望更多地寻找一些有实力的新秀。于是他们找来了一些真正的黑帮人员和业余说唱歌手，其中有不少是自己找上门的。有个混混对继续担任导演的 Khonsari 说："只要能给我个角色做什么都行！不是大牌角色也不要紧，我只要能在里面出现就行！"还有人当场表演了只有真实的混混能做得出来的无耻动作，Khonsari 脸上露出了笑容——《GTA》一直都在追求真实，但从未像现在这样逼真。

尽管如此，《圣安德里亚斯》仍然是英国人眼里的洛杉矶黑帮文化。Khonsari 坐在洛杉矶的办公桌旁，一个黑帮成员帮他审阅丹的剧本。"垃圾？"那人说，"这尼玛的是什么？我永远不会说垃圾！"为了改掉剧本里的那些英式英语，Rockstar 聘请了 DJ Pooh，他是艾斯·库伯电影《Friday》的编剧。

随着开发工作的深入，有些老员工对《圣安德里亚斯》十分反对。某员工 1999 年就加入 Rockstar，他目睹了公司的改变，以及压力如何压垮 Rockstar。与独具幽默感的《GTA3》三部曲相比，他认为 Rockstar 已进入一个阴暗时代。他厌烦了 Rockstar 如今所谓的"探索人性"的游戏——尤以对《Manhunt》最为反感。"暴力与无理由暴力之间有本质性区别，"他说。

他反对的另一个理由是《圣安德里亚斯》的黑人主角及其基调。他是一个听着饶舌音乐长大的白种人，与山姆一样。他还有一个黑人妻子，曾住在纽约的黑人聚集区，那里时常发生街头枪击案。他说："我对于该作中对黑人的描绘感到极其不适。"于是他选择了离开。

在 Rockstar，与他有相同看法的人还有许多。艾伯勒对游戏的规模感到敬佩，但生怕黑人主角会惹麻烦，他不想《罪恶都市》的海地人抗议事件重演。为避免出问题，他建议先把游戏业协会 ESA 的会长罗文斯坦请来提前对游戏进行审核。



▲以黑人为主角也给《圣安德里亚斯》惹了不少麻烦。

罗文斯坦对"《GTA》系列"一直是又爱又恨，爱的是他对游戏业界的发展做出了巨大贡献，恨的是他给游戏业不断惹麻烦。他只能通过不断提升ESRB评级机构的影响力以顶住各界的压力。他曾当面向希拉里保证加强游戏业的自律。他绝不希望下一个《GTA》再给他添乱。

尽管罗文斯坦被迫处理了许多关于《GTA》的争端，但他与豪瑟兄弟并无个人联系，平常主要是与Take-Two的艾伯勒打交道。即使是以他的身分，Rockstar仍然是个谜，在他看来，Rockstar的态度就是"我们只做自己想做的事，其他所有人都只有接受的份"。

在Take-Two的办公楼里，Rockstar有自己的专用楼层，非Rockstar员工一律不得入内。罗文斯坦看着Take-Two的高层走到Rockstar前台，恳请获得入内参观的许可。然后他们要在外面等候，直到Rockstar的保安过来，在他们的全程陪同下才能进入。后来罗文斯坦回忆说："我简直无法相信自己所看到的，Take-Two的老总居然都不让进。"当罗文斯坦走进会议室里参观《圣安德里亚斯》，他能感觉到Rockstar与Take-Two之间的紧张气氛。



罗文斯坦签了一份保密协议之后才被允许观看《圣安德里亚斯》的DEMO，从未有其他游戏公司对他提出这种要求，不过他对这小细节并不在乎。他知道面前的这些年轻人正在推动游戏的变革，对自己的作品谨慎保护也无可厚非。画面上，他看到一个精干的黑人把无助的司机从车里拖出来，把她扔到地上。当CJ在假想的洛杉矶街头疾驰而过，罗文斯坦并未看到其暴力层面的问题，但他开始担心黑人组织的抗议。他对Rockstar说："如果你们非要这么做，就要做好心理准备，它将成为巨大的争议，如果你们公司不自己拔掉争议的导火索，我们的工作会变得十分吃力。"他建议Rockstar在游戏发售前先找国会黑人核心小组的领导们提前打点好。让他欣慰的是，Rockstar与Take-Two都接受了他的建议。他们还聘请了专门的顾问对争议点进行研究，提前想好应对抗议的举措。尽管如此，游戏里还是埋下了一个关于性主题的惊天巨雷……

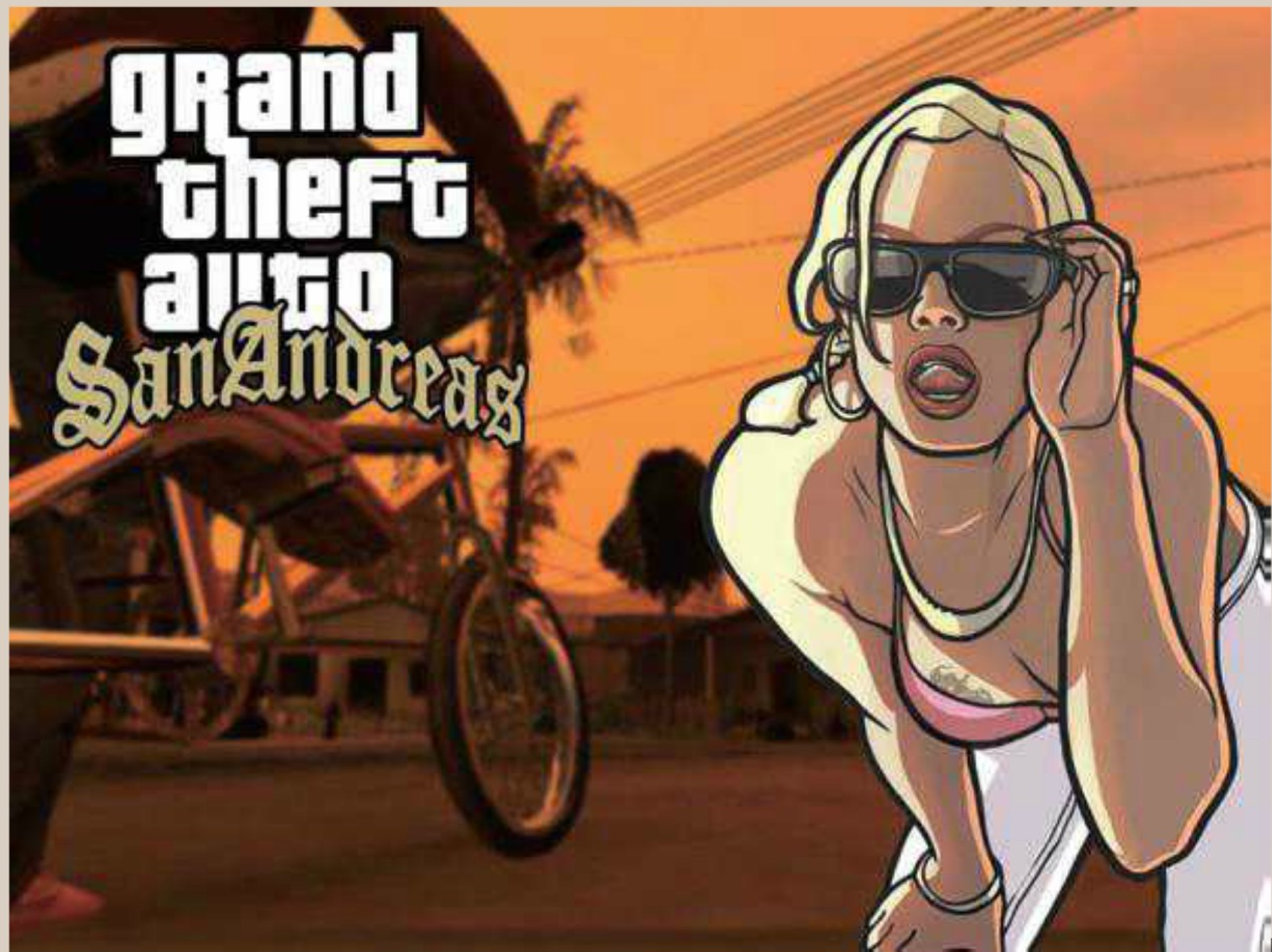
第五章 性之禁忌

1 Rockstar的员工数量继续增长，原来的办公楼已经不够用了，他们搬到了百老汇622号更大的办公楼里，楼道里放着好几台街机，不过大家都没空玩。到2004年中，他们都忙着测试《圣安德里亚斯》。当过场片段播放时，他们发现了《GTA》世界里的新要素——情感。这是一种只有在他们最喜欢的电影里才能感觉到的东西，那种令人难以与《GTA》联系起来的东西，那种能触及人心柔软之处的情感。

游戏片头部分，CJ看着母亲的遗照，把头埋在手中痛哭的模样标志着《GTA》在情感层面上的进化。多年来Khonsari一直努力在电影中勾起观众的情感共鸣，如今他将情感带到了游戏里。他认为游戏可以走得比电影更远，因为游戏更有代入感。山姆希望玩家能更深地融入到《圣安德里亚斯》的角色世界中。Rockstar以一种令人意想不到的方式实现这一目标——他们几乎把《GTA》变成了一款RPG。

在《圣安德里亚斯》，玩家可以做发型、纹身，可以改变自己的体型，吃大量的披萨和汉堡，变成个大胖子。或者坚持吃素，保持精瘦。也可以到健身馆里炼出一身强壮的肌肉。车开得越多，驾驶技能指标就会提升。游戏中甚至加入了日式AVG的约会功能，用花与吻赢得女友的芳心。山姆认为，这些业余活动能增进玩家与主角之间的情感关联，不过他也担心这样会把游戏做得宅味太浓。

"《GTA》系列"累计销量已超过3200万套，Take-Two的股东们每天都盼着快点再来个《GTA》以提升他们的收益。2004年3月，山姆在《圣安德里亚斯》的新闻稿中说："我们给自己以巨大的压力，为的是尽一切所能超越大家的期待。"



为了超越期待，他们决定加入另一个强大卖点——性！游戏中的暴力早已为人们所接受，但性主题仍是禁忌。因为游戏仍然被视为儿童玩具，M级游戏仍然无法像R级电影那样为所欲为。三点尽露的结果可能是被评为AO级，意味着无法进入主流零售渠道，这对游戏销量的影响将是致命的。这种限制折磨着Rockstar，但山姆不想再被束缚。

2004年7月14日早晨，他给Rockstar运营主管珍妮弗·科尔比（Jennifer Kolbe）发了封邮件，并抄送给多纳文和丹。信中说："我们该如何应对《圣安德里亚斯》的内容审核，我们很想加入一些新功能与互动性，以符合游戏的'精髓'。在暴力与秽语之外，我们想加入性内容，我知道这会给很多人造成问题，但这很自然（比暴力更自然），它是为成年人而做的游戏。我们想要在画面中展示的内容如下：口交、完整性爱过程（多种体位）、性用品（包括可用假阳具杀人）、SM、手淫（某角色有强迫症，这个必须有）。我知道这是一个危险的领域，沃尔玛那种大店告诉我们游戏中有太多的东西是不能被接受的，虽然这些东西对于成年人都是完全合理的。我们要把我们这种媒介推向主流娱乐，我们一直都在推进行业边界，不能在此止步……接下来我们该怎么做？我们真的不愿意删除这些东西。请建议。"

科尔比对此事不那么乐观，首先是要避免游戏评级从M变成AO，那样会失去80%的销售渠道。她知道在暴力的基础上增加性，基本上就意味着AO级。在山姆所列的条款中，只有假阳具一项大概可以添加。沃尔玛和BestBuy都曾承诺在他们的店里绝买不到有正面全裸的游戏。而山姆说："难道要让零售店告诉我们该怎么做游戏？自由言论权何在？电影能做得，我们就做不得？"

在山姆的要求下，多纳文在性场景方面做了深入研究。山姆写信给苏格兰方面说："你们要知道，在美国性比谋杀更碰不得……所以我们要尽可能聪明。我们肯定要为沃尔玛做一个单独的版本。所以不管我们做了什么，都应该是很容易删掉的……我们会尽可能将这些内容保留。"

2 某个夏天的清晨，菲尔·哈里森正在去伦敦总部上班的路上。现在他已经是 SCEE 产品开发部高级副总裁，成为 PlayStation 团队里最为人所熟知的人物之一。与山姆一样，他认为应该尽可能为更主流的人群做游戏。在《GTA》大成功之后，他有一个新任务——不仅为成年人而做游戏，更要做适合整个家庭的游戏。EyeToy 就在这样的理念下诞生，它在 2003 年夏季发售后，到年底销量就超过了 250 万。同样适合家庭的《歌星》也扩大了 PS2 的市场。但是那天在去上班的路上，姐姐给他打了个电话，她说："你看了今早的《每日邮报》吗？"

"我不看那种傻逼报纸。"哈里森说。

"你应该看看，快去买一份。"

哈里森看到了《每日邮报》的文章标题："被 PlayStation 所杀"。文章中说，17 岁少年 Warren Leblanc 承认谋杀了 14 岁的朋友 Stefan Pakeerah，用的是拔钉锤和刀。Pakeerah 的母亲说，她听孩子们的朋友说，他们很迷一款叫做《Manhunt》的游戏，她认为这游戏与这起悲剧有关。"这种游戏应该被封杀。它宣扬暴力，毒害年轻人的思想……"

2003 年 11 月发售的《Manhunt》不仅引起主流媒体的反感，游戏媒体也对这赤裸裸的杀人游戏感到不适。看到这则报道后，哈里森停下了车，呆坐在驾驶座里。关于游戏暴力的报道他看的太多，但这起事件对英国来说标志着新时代。这不是广告公司故意制造的噱头，是一条活生生的年轻生命。哈里森对逝者的家属感到难过，但同时对媒体一棒子打死的报道基调也感到愤怒。

不久英国最大的零售商 Dixons 宣布将《Manhunt》全部下架。英国国会成员凯斯·瓦兹与首相戈登·布朗会面时提出立法限制暴力游戏。而在这些争议之中，Rockstar 始终没有露面。多纳文躲在幕后，让英国游戏业发言人西蒙·哈维（Simon Harvey）出来说话。哈维说："仅仅因为个别人的沉迷不应该得出游戏导致这种悲剧事件的结论。"



3 当《Manhunt》在他的祖国闯祸之时，山姆正专注于《圣安德里亚斯》的性内容研究。多纳文给山姆发了封邮件，讲述了具体的性场面，以及在各种不同的国家允许做到何种程度。比如英国不允许男性露下体，但允许女性的正面全裸，不过镜头必须较远。男性手淫只能是暗示性的，最好从后方显示。所有近距离特写都必须打马赛克，完事后杀死女友或妓女的行为是禁止的。整个列表看下来，只有西班牙和意大利能允许山姆所需的暴露程度。美国的限制最严格，女性不能露点，不露点的性爱场面也不允许出现。最后多纳文总结道："目前《圣安德里亚斯》的性场面已经超出了界限。"

山姆看着信，心里怒火中烧，他回信说："我们就只能做到这种程度？我简直无法相信！"

多纳文说，最大的问题是游戏中既有性又有暴力，很容易被人断章取义，然后声称"游戏中需要对女人施暴才能完成任务"。而山姆对此难以接受，他是为追求自由而来到美国，结果却处处受限。他给多纳文的回信中说："我们有那么多销售人员，我们要为自由而战。"

山姆决定征求 Take-Two 创始人布兰特的意见，但此时布兰特有自己的仗要打。Take-Two 已经发展到 10 亿美元的营收规模，利润超过 1 亿美元。但丑闻尾随其后。美国证监会怀疑 Take-Two 做假账，布兰特和其他两名高管有参与的嫌疑。2004 年 3 月 17 日，布兰特辞去了 Take-Two 董事长的职位。

山姆给布兰特的信中说："我对这张列表极为震惊，需要删改的地方无处不在。我真的非常非常不愿意更改任何内容。我们能否不管那些约束？"

山姆认为推进游戏娱乐的边界是他毕生的任务，而删掉了那些内容之后，就推不动任何边界了。他甚至打算冒着游戏发行量可能减半的风险，将《圣安德里亚斯》变成一款 AO 级游戏，让那些内容原封不动地保留下来。他说："也许这么做会少卖一些，但是谁知道呢？也许长远来看还会更多，而且我们至少不用被那些操蛋的官僚和店老板指手画脚。"

Rockstar 联合创始人嘉里·弗曼认为《圣安德里亚斯》里的那些性爱场面就像学生的黄色玩笑，本也无伤大雅，但既然肯定无法通过审核，删掉也不碍事。他相信玩《圣安德里亚斯》的玩家不是思春期少年，没有这些内容也没什么损失。

最终"官僚与店老板"们胜利了，为了销量着想，Rockstar 只能删掉过激内容。距离游戏发售日只有几个星期的时间，有人决定只删掉代码，玩家在游戏时绝不会看到，但内容还是存在的。这种做法在业界叫做"封包"，是一种被广为接受的做法。某个宁静的午后，Rockstar 的一位程序员在键盘上飞速敲打着，《圣安德里亚斯》的性爱场面就这样被封包起来。业界评级机构并不要求开发者透露封包的内容，所以 Rockstar 不需要提及其中暗藏了性爱场面。

就这样，这颗惊天巨雷被埋进了游戏光盘里。

2004 年 9 月 12 日，邮差把《圣安德里亚斯》的评测版投递给了纽约麦迪逊大道的 ESRB。社会各界曾对 ESRB 的评级标准提出质疑。哈佛大学曾发表了"内容与 T 级游戏"，研究中发现差不多有一半被评为 T 级（适合青少年）的游戏包含有未提及的不当内容。华盛顿州有立法者提议立法禁止向未成年人销售 M 级游戏。游戏业以侵犯自由言论权为依据奋起反抗。

ESRB 的 50 多名游戏评测者来自社会各界，有教师、医生、单身母亲，年龄从 21 到 65 岁。ESRB 会在父母向的杂志里刊登广告，招募评测者。每年应募者超过千人。这些评测者不需要会玩游戏，因为他们担任的不是试玩者，游戏公司提供的是关于游戏内容的视频片段。按照 ESRB 的要求，游戏厂商应该提交游戏中"最过激的内容"，通常在游戏发售前两三个月就要提交。视频片段的长度从 20 多分钟到数小时不等。一般由两三个人观看，将其中的赌博、暴力、性等内容进行特别标记。2003 年发售的游戏中，E 级（全年龄）占 54%，T 级占 30.5%，M 级只有 11.9%。销量前 20 名的游戏中，70% 为 T 级或 E 级。评级只是一种选购参考，并非法律限制。Rockstar 向来不隐瞒他们的游戏内容，ESRB 相信《圣安德里亚斯》也不会例外，几位评测者看过视频后，统一给出了 M 级评定。



4 帕特里克·威登伯（Patrick Wildenborg）是住在荷兰东部小镇的一个黑客，他的正式工作是交通部门和军方的电脑顾问，膝下有一子一女。35 岁的威登伯热爱游戏，尤其喜欢《GTA 罪恶都市》，他喜欢游戏中那种无拘无束的感觉。他用一个月的时间把这游戏打穿，通关时感到若有所失，就像结束了一次难忘的旅程。他不愿意游戏就此结束，于是他通过 MOD 为游戏赋予新内容。

Rockstar 非常支持 MOD，这种方式可帮它建立忠诚的粉丝群。《GTA3》发售后，Rockstar 选择了一些同人网站进行合作，并在其官方网站上推介这些同人站。在这些网站上可以找到不少 MOD 版本。威登伯为《罪恶都市》制作了一个“Marina Carpark”，可将原作中仅能存放 4 辆车的车库变成可存放 40 辆车的大车库。

2004 年 10 月，玩家们终于玩到了《圣安德里亚斯》。威登伯惊叹于游戏世界的广阔，他喜欢驾着自己的跑车到森林里兜风，或者把摩托车开到山里。而在游戏之余，他更希望能尽快接触到游戏的代码，将游戏进行改造。但是先发行的只有 PS2 版，而 MOD 多数只能在 PC 版上实现。不过他仍然有办法一窥 PS2 版的代码。花了几个小时进行破解之后，它终于进入了《圣安德里亚斯》的代码世界。那些被“封包”的东西再也无处可藏……



第六章 热咖啡

1 在山姆的 34 岁生日那天，他兴高采烈。《圣安德里亚斯》发售两个月内已打破无数记录，它将最终卖掉 2150 万套，成为有史以来最畅销的 PS2 游戏。在游戏媒体一致叫好的同时，一些主流媒体也在泼冷水。《纽约时报》说它和前几作一样“恼人”，该报还有一篇名为《混乱的颜色》的文章，指出该作有种族歧视的嫌疑。网上则有人说他们不想玩主角是黑人的游戏。

另一方面，山姆虽然为《圣安德里亚斯》的成功而欣慰，但性爱场面的删除仍然令他若有所失。他开始打起 PC 版的主意，打算在这个将于 2005 年 6 月发售的版本中添加性爱场面。山姆提出如果有必要的话，PC 版可分为 M 级和 AO 级两个版本推出。

2005 年 1 月 7 日，Rockstar 将 Xbox 和 PC 版的待分级文件递交给了 ESRB。由于内容与 PS2 版相同，Rockstar 不需要再提交新的影像碟，评测者草草地给 Xbox 和 PC 版打上了相同的 M 级。

而在 Rockstar，多纳文对山姆说，销售团队对于游戏中暗藏的性内容开始感到恐慌。山姆的计划是 PC 版与 PS2 版一样将性场面封包起来，先争取到 M 级，然后再发布补丁让性场面大白于天下。山姆称之为“放出黑暗”。他相信这么做既合法又没有误导嫌疑。

另一方面，威登伯和伙伴们自从发现了《圣安德里亚斯》暗藏的秘密之后都十分兴奋，他们创建了一个秘密论坛，MOD 同好们每天都在里面交流。他们意识到这些并非普通文件，其中有不少动作是游戏中并不存在的。但是没有合适的软件，他们无法看到对应的图像。有个叫巴顿水鸭的网友主动揽下破解任务，他先将文件中的动作转换成火柴人动作，虽然没有画面，但他也大概猜到了是什么东西。



2005 年 3 月 18 日下午 5 点 5 分，经过了将近两个月的努力后，“水鸭”向他的同好们发了一句告示：“真正的性爱动作——真的！”他将代码发布之后，整个论坛炸开了花。在史上最畅销的游戏里发现了足以震惊世人的性爱场面——这简直是 MOD 圈子里有史以来最伟大的发现！有个网友说：“哇哦！真没想到 Rockstar 这么狠！他们不仅教小孩杀妓女，还教他们性动作。”

第二天，“水鸭”有了更多的发现，他说游戏中的性爱动作还真不少，有吹箫，有拍屁股，躺着、坐着、站着、跪着……各式体位样样俱全。与黄片的惟一区别是 CJ 穿着衣服。MOD 同好们深入分析后确认，Rockstar 原本打算制作一个性爱迷你游戏。他们约定先把这一惊天发现掖着，免得曝光后 Rockstar 取消了 PC 版里的相应内容，他们也担心汤普森之流以此为依据将他们最喜爱的游戏打入十八层地狱。

某个夜里，威登伯坐在沙发上喝着咖啡，用笔记本对代码进一步挖掘时，他突然发现了一系列指令，通过这些指令可以控制 CJ 的性爱动作。他发现里面至少有两种性迷你游戏。他还发现了 CJ 在开车和走路时让女友给他吹箫的场面。但由于缺乏相应文件，他无法将 PS2 版的迷你游戏还原，只能等待 PC 版。

接着是在 6 月 8 日，威登伯着急地将 PC 版《圣安德里亚斯》的游戏光碟塞进了他的笔记本电脑。那是午夜时分，他开始对代码进行测试，看完整的迷你游戏在不在里面。几个小时后，有人在论坛上发了帖：“看来这确实是个完整的迷你游戏，只是我第一次没能满足她，不过第二次让她彻底满足了。”

威登伯终于看到了完整的影像：CJ 的女友邀请他到房间里“喝咖啡”，正式版里镜头会停留在外面，然后是一阵振动与呻吟。而运行破解代码后，将会进入迷你游戏。威登伯将此迷你游戏命名为“热咖啡”！

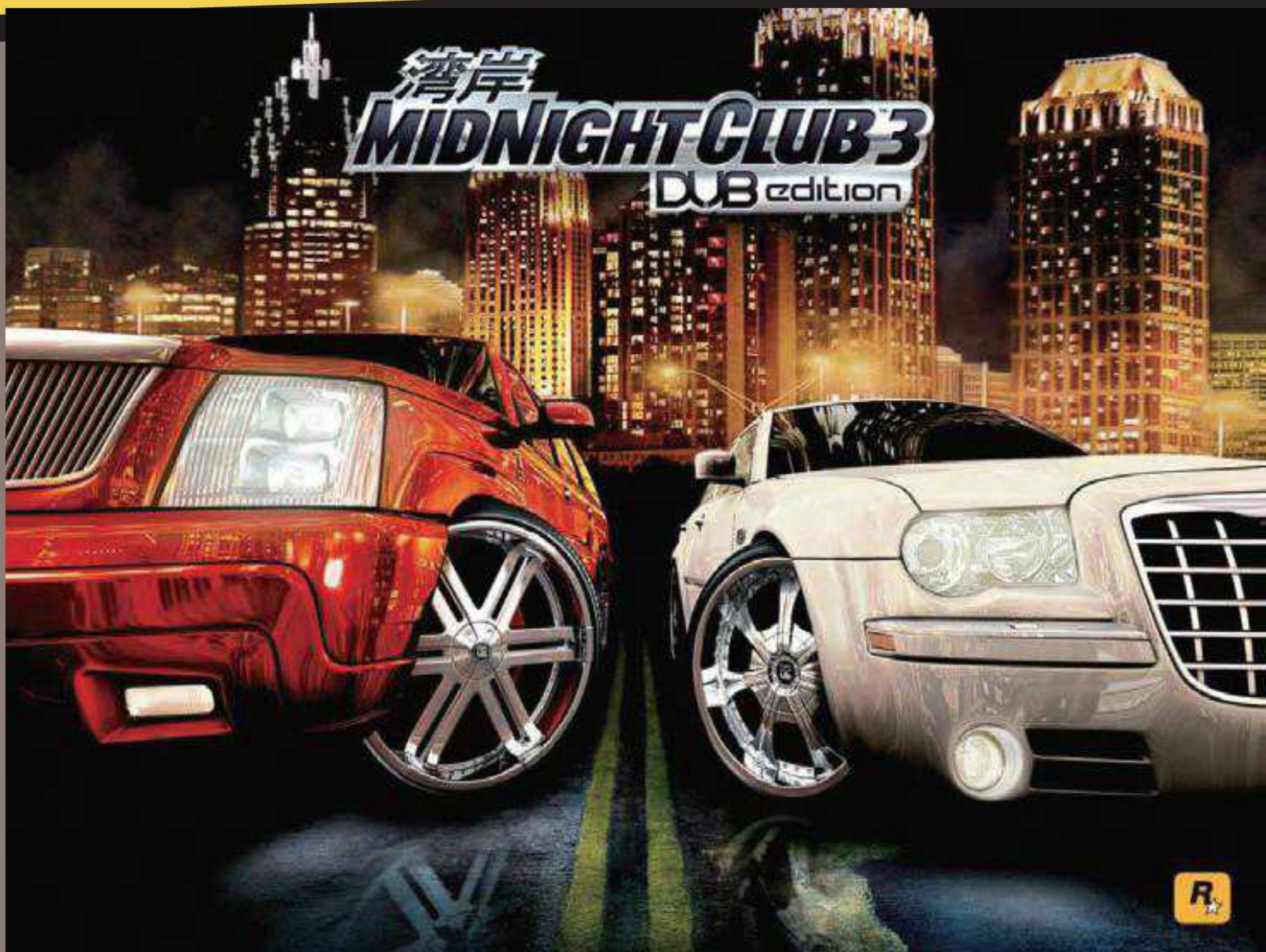
2

2005年5月，在索尼的E3展前发布会上，菲尔·哈里森穿着蓝色上衣走上舞台，开始向人们讲述PS3的各种神奇。强大的规格、惊人的影像引得台下啧啧赞叹。各业界大佬们也在影像中出现，包括山姆·豪瑟。他坐在黑暗的房间里，穿着一件亮灰色的T恤，留着大胡子。厚厚的黑眼圈表明他已经熬了好几个晚上。“我们对PS3游戏最期待的是希望真正实现栩栩如生的世界，我们就是为此而生的。有CELL和PS3，我们非常有信心绝对能推进虚拟世界的真实性。”山姆在影像中的露面时间很短，正如在本届展会上保持神秘的Rockstar一样。他们搞了一个黑色车队，黑色的玻璃窗让人看不到里面的情形。

此时的山姆已经结婚，婚后生活似乎十分幸福，自从妻子产下了第一个儿子，他的暴躁脾气有所收敛。E3那个月，他去了一趟圣地亚哥，监督最新作《荒野大救赎》的开发工作。虽然前作褒贬参半，山姆相信将《GTA》的开放世界融入狂野西部的主题，那种无法无天的环境与最初的美国梦将会把各方面完美融合起来。

与此同时，Rockstar的业务范围越来越广。索尼刚刚推出了PSP，Rockstar的《午夜俱乐部3》是首发游戏之一。而《圣安德里亚斯》在世界范围内仍在热销中。PC版的补丁计划还在讨论中。

2005年6月9日，当山姆在圣地亚哥工作时，终于传来噩耗。那天早上美国证监会公布了对Take-Two调查两年的结果，Take-Two必须支付750万美元的罚金。这点钱对Take-Two和Rockstar来说都不算什么。真正的噩耗是随后山姆在网上看到的——有个叫Patrick W的人在网上上传了叫做“热咖啡”的MOD。发帖者说：“Rockstar制作了里面的全部内容，但是因为未知原因而在最终版中屏蔽了。如今这个MOD能让大家玩到那个性游戏。”



山姆马上拿起电话拨通了Rockstar的纽约总部。在那座百老汇的办公楼里，电话声响个不停。公关应急小组的成员们围在电话机旁边面面相觑，他们的老大说：“别接电话，谁接谁倒霉。”

3

6月9日，罗文斯坦走进ESA的办公室，助手神情紧张地对他说：“靠！我们有麻烦了！”

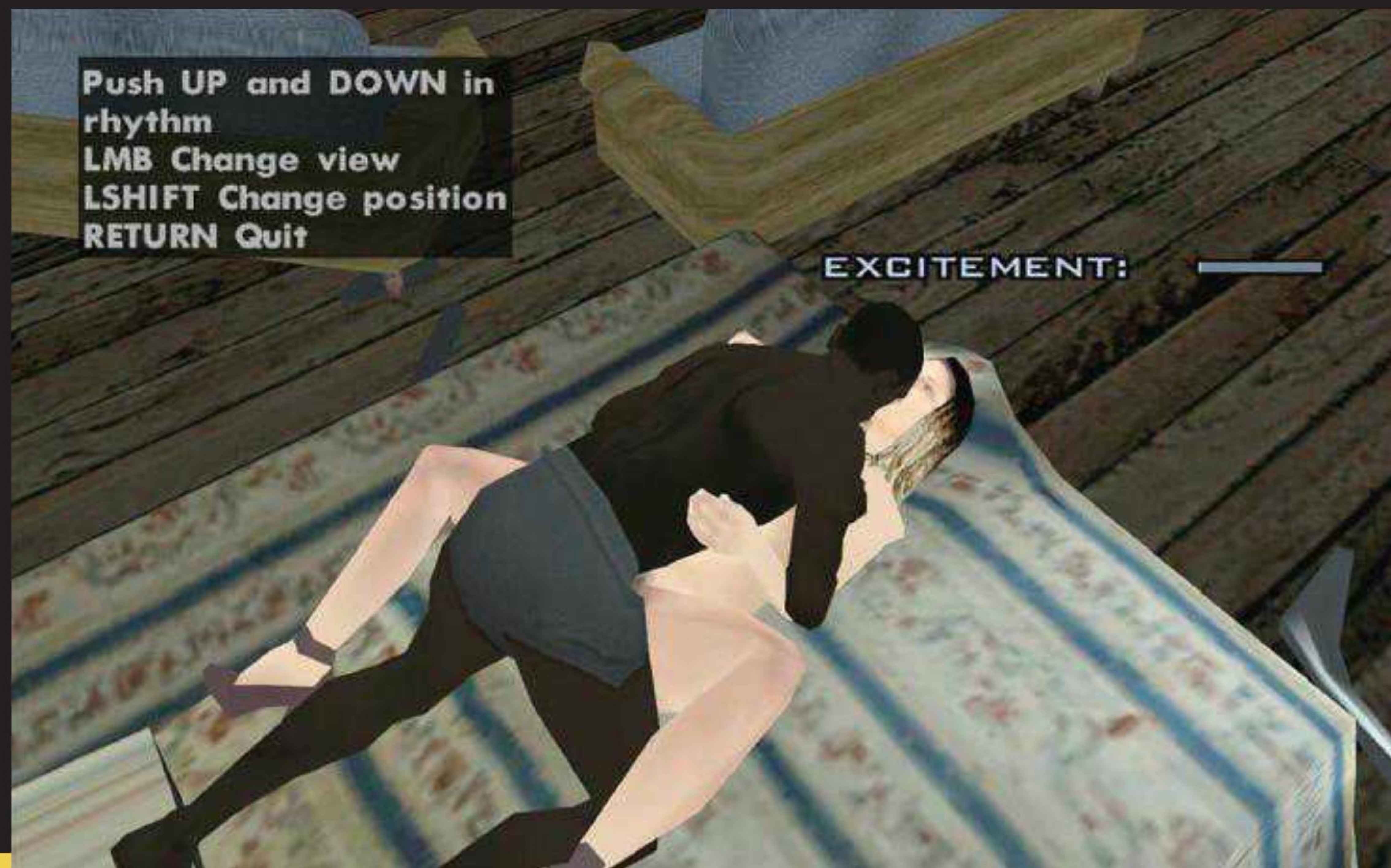
此时“热咖啡”的视频已经在网上传疯了。看到CJ与女友做着苟且之事，罗文斯坦知道不止是Rockstar，ESA也将有大麻烦了。

自从ESRB于1994年设立以来，罗文斯坦每天都在争取政客们的信任，他知道如果这段视频被希拉里等人看到，“我们业界最重要的保护伞将失去他们的信任，将会被法律取而代之。”

看过视频后，罗文斯坦马上给ESRB主管帕特·文斯打了电话，但她对此事较为乐观。她认为ESRB只给游戏评级，对玩家创造的内容管不着，对于荷兰人写的程序更可以不必理会。他没有注意到的是，网帖中已经指出这些内容是游戏中本来就有的，这就表示ESRB的内容审核制度有漏洞，这将会给汤普森之流以期待多年的罪证。

在Rockstar，虽然本来就有发布PC版补丁的打算，但是这来自民间的MOD让他们方寸大乱。第二天，热咖啡就成为Rockstar所有人的话题，有人说这个MOD比官方补丁还要好。

这么多年来，山姆的人生就像游戏一样，他算计好每一步，刻意雕琢Rockstar无法无天的形象，与保守者对抗，试图管住媒体的喉舌。但这现实中的游戏往往无法按照他的意愿发展。热咖啡事件爆发后，Rockstar的危机公关随即展开。对外的统一答复是“这是《圣安德里亚斯》最终版里删掉的一些性内容”。



在公关与营销部门的全体会议上，托德·尊尼加（Todd Zuniga）让大家保持克制，他之前是个游戏编辑，如今是Rockstar的公关经理。他的意见是谁的电话也别接，除了ESRB的帕特·文斯外。

7月8日，文斯发表新闻稿，宣布ESRB将对热咖啡事件进行彻查。文斯说：“如果经过彻底调查后发现，此MOD违背了我们的准则，我们将采取必要的行动。”什么是必要行动？文斯也不知道，因为这种事情从未发生过。

热咖啡事件成为游戏业有史以来最大的丑闻，就像美国政坛的水门事件一样，它被称为咖啡门。此时Rockstar仍然不断对外暗示性场面是MOD创造者的产物。GameSpot曾采访Rockstar的一位公关，问到“热咖啡的代码是否包含于游戏光碟中？”时，他给出了否定的答案。

政客们很快也跳了近来。加州的民主党议员Leland Yee连同全国媒体家庭协会要求ESRB将《圣安德里亚斯》改为AO级。而重定级的影响重大，意味着Rockstar要召回已卖掉的数百万套游戏，成本至少要数千万美元。Yee以此为根据，提出实施由他发起的AB450法案，即禁止向未成年人销售M级游戏的条例。

4 在Take-Two，CEO艾伯勒也被搞得焦头烂额。他后来回忆说："事态完全失去了控制，政客们就像挖到了金矿一样。"讽刺的是，当年《GTA》是在欧洲的争议与丑闻之中来到美国，现在轮到欧洲人看美国的笑话。艾伯勒的美国同事简直无法相信美国人把这屁点儿事看得那么重。他说："欧洲人都笑翻了，一些黑客揭开的性场面需要那么操心吗？"

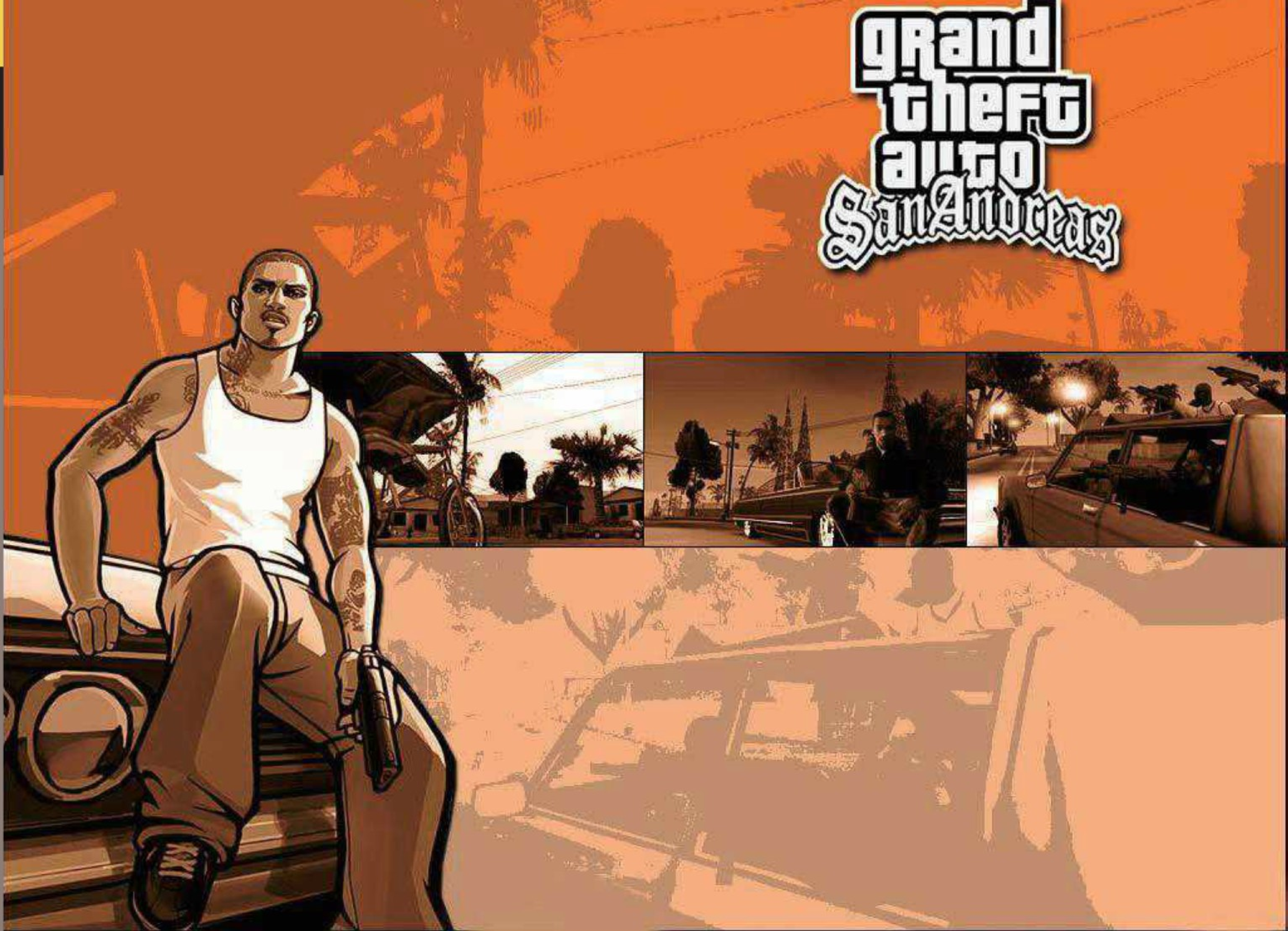
与此同时，在荷兰，威登伯原本安静的家简直闹翻天了。热咖啡发布后不到一个月，下载量就超过百万。荷兰电视台围在他家门外蹲守，每天都有无数媒体给他打电话：CNN、ABC、纽约时报……当美联社问威登伯对Rockstar否认光碟中包含性场面的说法如何评价，他说："如果Rockstar真这么说，那他们就是在撒谎，我有办法证明，我的MOD没有添加任何东西。"

威登伯不仅要对付媒体，还要对付MOD同好们。热爱Rockstar的MOD者很多，他们将威登伯视为叛徒。威登伯说他也不想Rockstar变成受害者，但如果Rockstar坚持说性内容不在光碟里，就相当于说他是骗子，他只想保卫自己的名誉。最后威登伯说大不了以后记者来采访他就一问三不知，只说对Rockstar有利的话。为了转移媒体的注意力，有些MOD者打算将矛头转移到EA，制作《模拟人生》的裸体补丁。

7月11日，威登伯接到了一通电话，但这次不是媒体的采访。对方说他是Rockstar的，威登伯立刻心跳加速。那人说他很感激威登伯在自己的网站上说的话，特别是那一句"热咖啡只有在经过MOD之后才能玩"，他们会对这话进行呼应，打算明天就发布声明。

威登伯挂掉电话后松了口气，这事总算没有给自己惹来大麻烦，也没有伤害到Rockstar。第二天，Rockstar发表了声明，明确表示性场面虽然是在光碟中，但已经被删掉，并没有发布的打算。Rockstar说他们没有打算欺骗ESRB，更不想荼毒青少年的心灵。然后Rockstar把屎盆子全扣在黑客们的头上："热咖啡是一群黑客们做出来的MOD，他们对游戏的官方版本进行了修改。他们违反了软件用户协议。没有刻意的、大幅度的技术修改，是不会有热咖啡场面的。我们正在想办法提高对源代码的安全保护，防止游戏被热咖啡MOD修改。"

Rockstar的声明彻底伤透了MOD者们的心，他们是那么努力地维护Rockstar，他们的多年忠诚到头来却换来这样的结果！一个MOD者在网上留言道："Rockstar真是一群他妈的婊子！他们试图妖魔化MOD，把我们推出来当挡箭牌。"



这份新闻稿不仅激怒了MOD者，也让Rockstar内部的很多人吃惊。当时正在苏格兰视察Rockstar North的弗曼看到新闻稿后咒骂了一句："这尼玛不是在玩我嘛！"他知道现在跟豪瑟兄弟以及多纳文争论已经毫无意义了。身为公关经理的尊尼加事先对此居然也不知情，他说："他们这种污蔑黑客的狗屁言论简直太可笑了！"

另一方面，Rockstar的游戏项目全部踩了急刹车，广告与公关计划一律暂停。为了挽回受伤的MOD团体，Rockstar在7月13日给全世界的MOD者们发了一封电子邮件，标题是"机密——给GTA MOD团体的私人声明"。一个MOD者回应说："他们只是以私下交流的方式挺我们，这让我们有点失望，不过这可能是公关的缘故，反正聊胜于无。"



5 对"热咖啡"的存在，最喜出望外的当属杰克·汤普森。他了解情况后马上打电话给全国媒体与家庭协会的"老战友"大卫·华尔士。汤普森说："我是律师，你是心理学家。你只管做你的研究，我会让这些游戏被封杀。"

华尔士首先发布了关于"热咖啡"的"全国家长警告"，文中说："虽然《圣安德里亚斯》已经充满暴力行为与性主题，这次的色情场面将它推到了风口浪尖上。你能想像这会给十三四岁的孩子造成多大的影响吗？"

不久汤普森接到了希拉里办公室的电话，被告知希拉里准备召开新闻发布会，就"热咖啡"一事发表演讲。希拉里办公室要求汤普森为她准备材料。

希拉里对《GTA》并不陌生。他在3月份的时候在皇家基金会的演讲中痛陈暴力游戏对儿童的影响，称之为"无声的传染病"，她还特别点名批评《GTA》，说它贬低女性、鼓吹暴力，甚至鼓励玩家嫖妓后再杀死妓女。这场演讲后，汤普森就给希拉里写了信，诚邀其加入到反游戏运动。这次希拉里的主动邀请让他心花怒放，他马上向ESA发表了公开信，信中不断拍希拉里的马屁："数百万的美国家庭应该感谢希拉里参议员对抗荼毒孩子的游戏。"

而希拉里则要求联邦贸易委员会对此事进行彻查，他提议出台法律禁止向未成年人销售暴力与性内容的游戏，违反规定的零售店将被处以5000美元的罚款。希拉里说："《GTA》之流的恶心内容正在偷走孩子们的纯真，这种成人级游戏在孩子中的流通已经失控。"

文斯马上赶到华盛顿会见希拉里，希望她借此机会向公众普及评级制度。希拉里只给她十分钟的约见时间，整个过程中希拉里一言不发，最后她靠在椅背上说："我只想保护孩子。"然后起身就走了。

另一方面，为了确定性场面确实是收录在光碟中，华尔士花2000美元请了个黑客，将代码破解后，确认了内容确在其中的事实。与此同时，ESRB也结束了对热咖啡的调查。文斯通知Take-Two的艾伯勒，《圣安德里亚斯》恐怕要从M级修订为AO级。山姆等人拒绝接受，文斯简直无法相信Rockstar的傲慢，"他们竟说我们没有权力这么做！"

7月20日，ESRB正式对外发表声明，宣布将《圣安德里亚斯》修订为AO级，并责令Rockstar让所有零售商立即停止销售。

第七章 大叛逃

1

2005年的炎炎夏日中，山姆找了个避暑胜地。那是纽约附近的甘达尔山，他和丹在那里买了一套度假别墅。山姆已经搬到美国7年，仍然惊叹于那里的美丽。

远离尘世不代表能摆脱麻烦。《圣安德里亚斯》评级修订之后，沃尔玛、Target、BestBut、Circuit City等店都将游戏撤下货架。Rockstar必须将性内容删除后重新生产光碟，重新获得M级评定之后再发给零售商。这一来一回至少就要拖到秋天了。整个过程需要Take-Two拿出2500万美元。

7月份，ESRB的董事们开会商讨对策。这些董事都是来自索尼、微软和任天堂以及其他一些大发行商的代表。文斯走进会议室时，看到的是一张张愤怒的脸。热咖啡将他们游说国会的多年成果化为泡影。

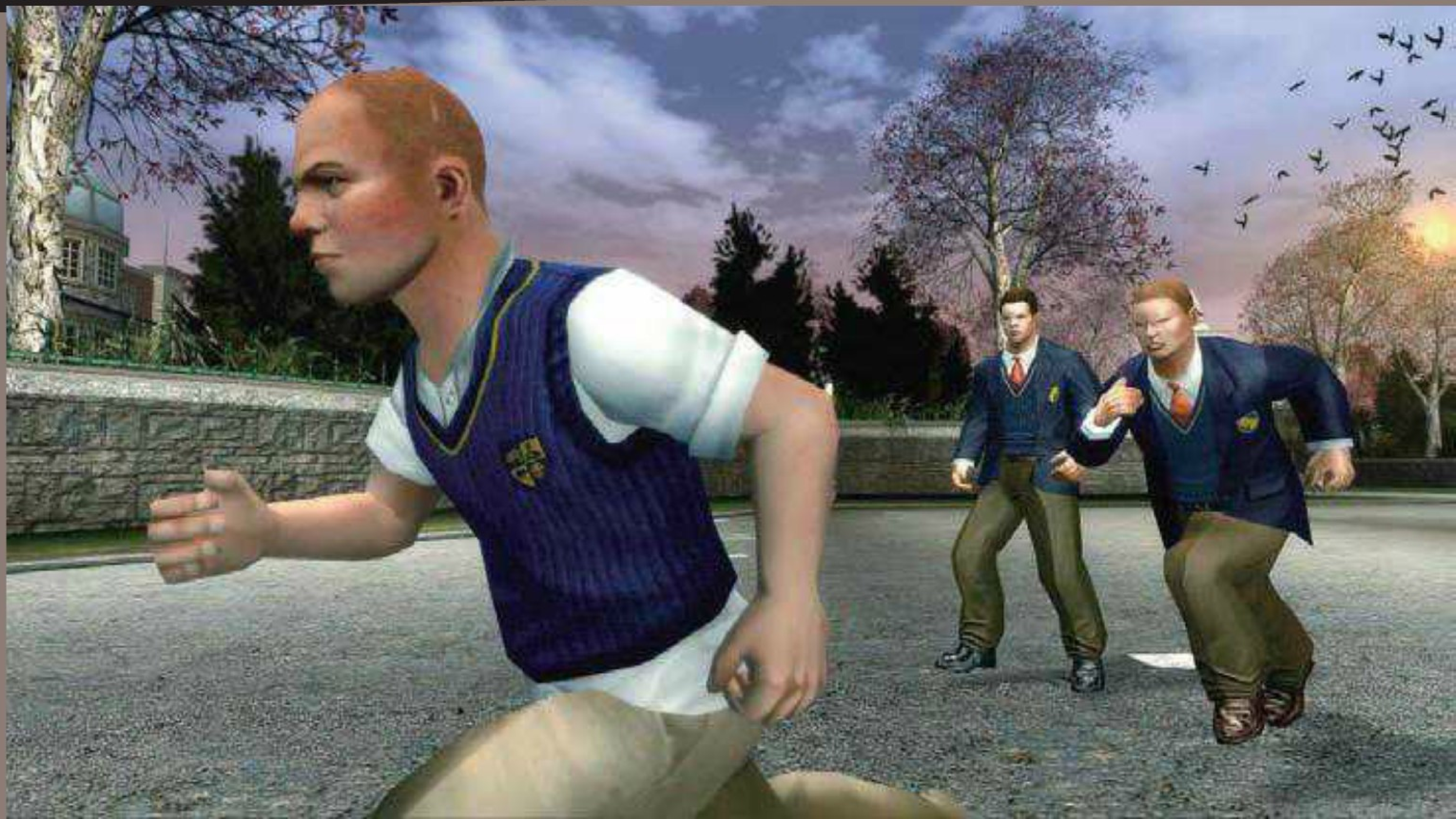
屋漏偏逢连夜雨。7月26日，Take-Two遭到联邦贸易委员会的调查。7月27日，纽约一位85岁的老奶奶宣布状告Take-Two，她说给自己14岁的孙子买了这游戏，要求Take-Two还钱，并赔偿虚假广告以及欺骗消费者的相关赔偿。加州、密歇根、伊利诺伊斯等州准备出台法规禁止向未成年人销售M级游戏。加州州长施瓦辛格于10月9日正式签署了AB1179号令，零售商若向未成年人销售M级游戏，每发现一起罚款1000美元。在其他国家也是一石激起千层浪。澳大利亚宣布封杀《圣安德里亚斯》。

2

热咖啡事件余波未平，杰克·汤普森又找到了另一个攻击目标——《学园坏小子（Bully）》。他再次于CNN的节目中露面，他说将于秋季发售的《学园坏小子》将教孩子们如何成为学校里的终极恶棍。

这段时间汤普森收到了许多玩家的死亡威胁，有玩家说："汤普森，游戏是我的生命，你如此污辱它们，就等于说我的人生毫无意义，我他妈要杀了你！"这些死亡威胁还真把汤普森吓怕了，他甚至向希拉里寻求帮助，又找到GameSpot的编辑要求刊登他遭到死亡威胁的报道。遭到拒绝后，汤普森愤怒地说："你们疯了吗？他们说要杀我啊！"

这些威胁快把汤普森逼疯了，他给罗文斯坦和媒体写了封公开信，名为"一份不错的游戏提案"。信中说他愿意出1万美元做这样一款游戏：某个父亲的儿子被暴力玩家所杀，于是这名父亲带上武器，从洛杉矶飞往纽约，到了那款杀人游戏出品公司老总的家里，杀了他全家，临走时还在尸首开裂的脑袋上撒尿。然后玩家会操纵他先后灭掉游戏公司的律师、街机厅老板、零售店长，最终任务是到E3 2006会场屠杀所有游戏公司老总。最后汤普森总结道："怎么样啊？游戏公司们？我有支票，你们有技术，这不是很好吗？这游戏不会伤害到谁，不是吗？游戏公司的大佬们。把你们自己当作目标啊，看你们敢不敢！"


▲《学园坏小子》其实并没有过激暴力成分。

没有游戏公司理他，但玩家们沸腾起来了。一个MOD团队做了个免费游戏，叫做《角色的诽谤：杰克·汤普森的谋杀模拟器》。它用《圣安德里亚斯》的MOD制作，玩家可以扮演汤普森，或者汤普森的分裂人格Banman。任务包括阻止满载《学园坏小子》的游戏运到游戏店。还有另一个MOD团队完全根据汤普森的提案做了个游戏。

汤普森的疯狂提案遭到了老朋友华尔士的公开批判，接着这两个对抗游戏业的战士自己对咬起来了。汤普森骂华尔士"傻逼"，而华尔士后来表示"没有实质性证据表明暴力游戏与暴力行为有关"。

3

2006年1月的寒冷冬日里，山姆站在华盛顿联邦贸易委员会的台阶上，此行是来配合对于《圣安德里亚斯》的欺瞒调查。"我感觉那些人都是来镇压我们的，"山姆后来回忆说，"他们早就想镇压我们了。"

在三名律师的陪同下，山姆开始接受三名联邦调查员的质询。时钟滴答滴答地响，他们的问话仿佛没完没了，一个又一个小时过去了。最后筋疲力尽的山姆看了一下手表——已经过去了9个小时！

山姆回到纽约时发生了另一件大事：Rockstar原办公室所在的百老汇575号大楼失火了。Rockstar的兄弟公司2K Games还在里面办公，莱恩·布兰特父亲开办的布兰特出版社也在那里。熊熊的火焰将临街的普拉达专卖店烧成灰烬，那是百老汇的一座知名旗舰店，出自国际级设计大师之手，共耗资4000万美元。



这一年，热咖啡事件被《商业2.0》杂志评为年度最愚蠢时刻之一。商业网站MarketWatch将艾伯勒评选为年度最差CEO。《财富》杂志发表了题为"性、谎言与电子游戏"的文章，其中披露了一些内幕，比如Take-Two首席财务官暗中抛售了500万美元的股票，首席运营官套现了2万股的员工股，发行部总监也套现了400万美元。

6月2日，Take-Two与Rockstar与联邦调查局达成共识。Rockstar同意今后事无巨细地公布待评级游戏的全部内容，绝不会再有类似于热咖啡的内容隐藏于光碟中。几个月来，山姆承受着巨大的压力，他曾对记者说真想逃出美国。医生说他受的伤跟车祸受害者差不多。他也曾尝试到爱丁堡，与Rockstar North的同事们一起埋头于游戏开发工作中。那次他顺便坐火车回到伦敦老家，但是当他接听电话时，又要重新面对全世界的指责。曼哈顿地方法院已经向热咖啡发出传票，战斗仍未结束。

山姆真想一走了之，离开这个行业，甚至离开这个世界。这就像自由城里的一个任务，他的通缉等级刚刚被提高到最高的6颗星。



4 在这一切纷乱之中，Rockstar的联合创始人詹姆·金却人间蒸发了，没有人知道他去了哪里。2006年1月底，他离开办公室后就再也没有回来。有人说他去旅游散心了，但嘉里·弗曼有一种不祥的预感。热咖啡事件爆发后，弗曼注意到金整天闷闷不乐，性格突然变得孤僻。

在奥地利，5月6日的早上，100多名Rockstar维也纳的员工来到他们的工作室，却被保安拒之门外。这家工作室曾经参与开发了《马克斯·佩恩》、《罪恶都市》，虽然并没有自己主创的大作，至少也算得上Rockstar麾下的一员猛将。但是他们直到最后一刻才知道自己已经被Rockstar抛弃。制作人Jurie Hornemann在网上留言说："今天早上，我来上班时被保安拦住了。原来Take-Two已经关闭了Rockstar维也纳工作室，即刻生效。原因是'鉴于游戏产业面临的不利环境以及我们公司的转型'。"

消息传开后，包括Rockstar内部都将责任归咎于热咖啡事件。Hornemann说："热咖啡无论在业内还是行业外都没有提高Rockstar Games的名声，不管从哪个角度来看，这个事件都对所有人的游戏开发工作造成了负面影响。"

还有一些已经离开的员工怒指Rockstar是一家"伪善的公司"，"你们就是这么对待那些辛苦工作的员工？谁他妈还要为你工作！"

在热咖啡事件之后，Take-Two的股价已经暴跌了13%。然后失踪多时的詹姆·金也出面发话了：他宣布将永远退出Rockstar。GameDaily网站发表了一篇关于Rockstar集体大叛逃的文章。

弗曼也受不了了。一天他冲进多纳文的办公室，"我要改变这里的体制，结束看不到头的长期加班。如果你认为我不能这么做，那我就辞职！"弗曼滔滔不绝地说着，而多纳文却一言不发地盯着地板。

弗曼决定辞职，他气呼呼地回到自己的办公桌收拾东西。这时科尔比过来了，"山姆和特瑞让我来跟你说一声，希望你改变注意。"

"哇！"弗曼说。

"哇什么？"

"作为这么久的朋友，我哇的是他们竟然派你来转达他们的意思，这太没意思了。如果他们真有诚意，就让他们自己过来跟我谈。"

弗曼就这样走了，接下来他只想知道金的下落。通过一位共同的好友，他给金留下了口信。不久金约他在某个饭店见面。席间，两人为Rockstar这些年的变质而惋惜，他们决定合伙开一家新公司。

Rockstar的大叛逃并未结束。2006年9月，早已心灰意冷的多纳文也递交了辞呈。第二个月，布兰特宣布退位。随后他在Take-Two过去十年做假账的丑闻曝光，被罚730万美元的同时，也被永久取消在上市公司担任管理职位的资格。那一年底，Take-Two亏损近两亿美元。

山姆想让他的员工恢复一些士气——仍然以他放荡不羁的方式。2006年12月，他包下一个午夜俱乐部，脱衣舞娘穿着圣诞老人的衣服与红色内裤。新入职的员工们都玩得很欢。不管过去一年多时间发生了多少风风雨雨，不管Rockstar失去了多少老将，伤了多少人的心。仍然有更多才华横溢的年轻人渴望进入这个打造了《GTA》的公司，他们为Rockstar带来了新气象。

在这些新人中，山姆注意到一个叫做威廉·罗姆夫（William Rompf）的年轻人，他金发碧眼，永远穿着套衫打着领结，看来简直就是豪瑟兄弟失散多年的美国表弟。他曾在一个寄宿学校上中学，然后进入纽约大学著名的商学院，他说自己一生的梦想是成为"拥有土地的英国贵族"。

罗姆夫是个"捉虫高手"，他能一天工作16个小时，然后找出数百个BUG。从测试部门底层做起的他很快晋升为部门小主管。他总是骄傲地穿上Rockstar奖励给他的公司文化衫，高兴地加班到深夜。Rockstar的大叛逃没有影响到他对公司的忠诚。在公司年会上一杯烈酒下肚后，他踉跄到山姆身边，对他说："兄弟，我他妈爱死你了，我爱死这个地方了！"

山姆回道："我他妈也爱你。别离开这里，别他妈离开我。"

第八章 新自由城



1 布莱顿沙滩的一个深夜，在淫靡的午夜俱乐部里，一群年轻人喝着伏特加，唱着卡拉OK。一群黑衣暴徒不怀好意地走了过来。负责保护那些年轻人的保安说，如果发生了枪战，他只能救出一人，他们要尽快做决定。

这些年轻人不是暴徒，他们是从苏格兰派来的美工与程序员，他们正在为Rockstar有史以来最具野心的游戏做研究——《GTAIV》！他们雇佣了一名警察保护他们，然后到纽约治安最差、最乱的地方考察。过去《GTA》要么是从电影里寻找灵感，要么是选择其他时代背景，从未立足当代。而这次，Rockstar将游戏背景设定于

现代纽约。

虽然之前的自由城也是以纽约为参考，但是受硬件条件限制，他们根本无法将真实的纽约展现在玩家面前。PS3 与 X360 的到来让他们的构想有了实现的可能。丹将其比作从 2D 到 3D 的进化。Rockstar 从牛津大学动物学系的两名研究生那里得到了一种突破性的新引擎，这种叫做 Euphoria 的引擎能为游戏角色赋予逼真的动作。山姆看到该引擎的 DEMO 时兴奋地血流都加速了，“这就是我的梦想——竟然真的实现了！”

技术的提升将会让沙箱式游戏进化为虚拟世界。从飞驰的机车，到拍打沙滩的海浪，乃至街头行人的动作，一切都变得真实。画面的进化也使得游戏角色的近距离特写成为可能，Rockstar 就可以像真正的黑帮电影那样，通过高明的运镜手法表现戏剧性的时刻。所以更成熟的叙事手法也成为可能。丹•豪瑟先是写了 6 页的故事大纲：塞尔维亚人 Niko Bellic 被亲戚 Roman 骗到自由城，他本来想投靠自称很富有的 Roman，追逐自己的美国梦，没想到 Roman 欠了一屁股赌债，是骗 Bellic 过来做一些任务帮他还债。而在这些行动的过程中，Bellic 深陷自由城的黑帮世界……

豪瑟兄弟自己也是移民，这种“新移民为实现美国梦而奋斗”的题材很合他们的胃口。为了最真实地表现纽约的细节，Rockstar North 的一群苏格兰人又开始行动了。50 多人走上街头，每人至少都拍摄了数千张照片。山姆本人每个星期都要去布莱顿沙滩，他们甚至研究了布莱顿沙滩的公共澡堂，惊讶地看着俄国佬在池子里旁若无人地刮腋毛。他们无数次地因为拍到了不该拍的地方而遭到威胁。黑人区的一个家伙说如果他们不马上把相机移开，他就要开枪杀人了。

回到爱丁堡后，Rockstar North 的美工与程序员们在办公室的大电视里不断播放纽约的纪录片。他们从图书馆里借来大量关于纽约的历史书，从建筑到下水道无所不包。他们还找来人口普查资料，确保游戏中各人种的 NPC 所占比例与现实相同。此外也通过纽约出租车与小轿车委员会，了解了出租车与私家车所占的比例。他们在屋顶上架设了延时摄影用的摄像机，观察研究纽约一天中不同时分的变化情况。他们看了几个小时的交通监控录像，为的是游戏中道路上的车流符合现实。此外，道路上各车型所占的比例也要尽量符合现实，为此他们详细研究了纽约汽车销量报告。音效工程师会花几个小时制作怀揣一袋硬币行走的声音。为了让街头行人的服装符合纽约潮流，他们还聘请了纽约的多名时装设计师。



参与制作《GTAIV》的美工与程序员达到了 150 人，他们用 6 个月的时间制作了详尽的自由城地图。纽约的地标以略带 Rockstar 式幽默的改造形态出现在自由城，幸福女神像、布鲁克大桥、时代广场……Rockstar 说自由城是现实纽约的梦幻版。在这个现代世界里，Bellic 用上了手机，可以给老大和女友打电话或发短信。游戏里还有虚拟的互联网，有超过 100 个网站可以访问。在 Bellic 的公寓里有电视机，有三个频道可选择观看。在自由城可以收听到 18 个电台，收录了 218 首获得授权的歌曲。山姆还邀请父亲沃尔特为他挑选游戏中的爵士乐。当 83 岁的爵士乐坛传奇人物 Roy Haynes 听说《GTAIV》中收录了他的歌，他高兴地说：“年轻人也能在游戏里听我的歌了，这很好。”豪瑟兄弟还把他们父亲演奏萨克斯的片段放进了游戏里。仅本作的配音演员总数就达到了 861 人之多，台词超过 8 万句。

自由城的面积比圣安德里亚斯小得多，但丰富的室内场景弥补了面积上的不足。网络模式的加入也可以大大延长游戏时间。为证明 X360 更值得玩家购买，微软花了 5000 万美元购买 X360 版的限时独占资料片。这很好地弥补了本作超过 1 亿美元的制作成本。

2

一辆豪车在爱丁堡街头飞速驶过，停在一座华丽的现代化建筑旁。山姆下车走进大堂。他此行是来进行《GTAIV》的后期考察测试。他拿起手柄，操控 Niko 走过虚拟的街头。黄色的出租车从路旁呼啸而过，掀飞了路边的报纸。小摊贩推着热狗摊，冒着腾腾的蒸汽。

山姆可以感觉到四处弥漫的真实感。这是他多年梦寐以求的效果。接着他开始去抢车，被愤怒的司机追了他整条街。山姆刚想下车揍他，突然从旁边的道路冲出来一辆车，把这司机撞飞了——这是由游戏的 AI 随机生成的事件。山姆说：“这就是我们一直以来梦想的 GTA，直到今天才成为可能。”

2008 年 4 月 29 日，《GTAIV》在万众期待之中上市。它瞬间打破了《吉尼斯世界记录》，成为有史以来首发销售额最高的娱乐产品——在一天之内就销售了 3.1 亿美元，首周末销量超过 600 万套，销售额超过 5 亿美元。同时它也差点成为史上评分最高的游戏，差点超越了保持十年第一的《塞尔达传说 时之笛》。在这一年举办的所有游戏评价中，都少不了给《GTAIV》颁发几个大奖。

过去丑闻与争议总是阴魂不散地缠着《GTA》，而经过了热咖啡事件之后，终于长大成人的 Rockstar 不再像个坏孩子一样到处惹祸。除了芝加哥运输局撤掉了《GTAIV》户外广告以防导致暴力外，它几乎没有受到什么政府部门的谴责。主流传媒也开始将目光放在游戏本身，而非其相关的负面新闻。《纽约时报》说：“它真正的主角是城市本身，它是纽约的样子、纽约的声音、纽约的感觉。自由城被做得如此到位，以至于闻起来都是纽约味。”

反而是一些《GTA》开发者们有所不满。在敦迪市，《GTA》前几作的原开发者们认为自从《罪恶都市》之后，《GTA》就失去了过去的那种幽默感。第一作的高级制作人嘉里·佩恩说：“《GTAIV》太阴沉了，变成了一个严肃的系列。”

无论如何，Rockstar 终于实现了它为之永远奋斗的目标——打破虚幻与现实之间的壁垒，让人们将游戏视为主流娱乐。丹·豪瑟说：“有种说法是电影是比游戏更高级的艺术形态，所以游戏必须以电影为目标。但是，如今我相信因为我



的 Rockstar 电子邮箱就被关了——这是员工离职后才会遭到的处理措施。愤怒的罗姆夫再也没有回到 Rockstar——即使这意味着他为之奋斗多年的《GTAIV》将会把他从制作人员名单中删除。最后他给 Rockstar 打了个电话——如果非要删掉他的名字，就让他最信任与爱戴的人动手。后来罗姆夫在一家大发行商找了份测试组主管的工作。尽管遭到了 Rockstar 的残酷对待，他对这家公司仍然抱有强烈的情感，他曾笑着对人说："我想回去。"

实际上，离开 Rockstar 的人大多发展得并不顺利。系列缔造者大卫·琼斯曾获得大量风险投资，开发了野心勃勃的所谓"网游版 GTA"——其名为《APB》，该作败得一塌糊涂，在 2010 年 7 月宣布终止运营。当初愤然离去的弗南德兹与珀普，合伙创办的 Cashmere Games 也以破产告终。与嘉里·弗

们以及其他一些公司的努力，游戏已经进化到更高的层次。"

至于山姆·豪瑟，36 岁的他已成为英国和美国的双国籍人士，与夫人和孩子们一起住在布鲁克林风景优美的豪宅区里。但并不是所有的《GTA》创造者们都得到了合理的报酬。在 2009 年底，就在 Take-Two 因几年前的热咖啡事件赔偿了 2000 多万美元之后，几位参与开发《午夜俱乐部 洛杉矶》和《荒野大救赎》的员工状告 Rockstar。他们说 Rockstar 是血汗工厂，每天工作 12 小时，每周工作 6 天，把人当机器使。这场官司引来许多前 Rockstar 员工的声援，有人说 Rockstar 就像《指环王》里的魔君。此官司最终演化为 Rockstar 圣地亚哥上百名员工的联名上诉，最后 Rockstar 向他们赔偿了 275 万美元。

就连快乐地将自己奉献给 Rockstar 的威廉·罗姆夫，最终也受不了公司的高压环境。在 Rockstar 工作 5 年后，他终于被不见天日的长期加班压垮了。就在《GTAIV》发售的三个星期之前，他对同组的人说自己再也撑不住了，要马上休息一个星期。而就在他走后几个小时，他

曼合伙创办了 4mm Games 的詹姆·金说，也许要做出伟大的东西，离不开一定程度的混乱。经历了失败之后，弗南德兹将山姆的一句话刻在他的办公桌上，成为他的座右铭："为了伟大而永远战斗到底，自满之日便是死亡之时。"

同样在混乱与员工的痛苦中诞生的《荒野大救赎》成为 Rockstar 的又一个经典，其所受的业界赞许程度甚至在《GTAIV》之上，销量突破 1100 万套。它的成就证明 Rockstar 不是靠偶尔的运气，"Rockstar 出品，必属精品"正在成为人们的共识。



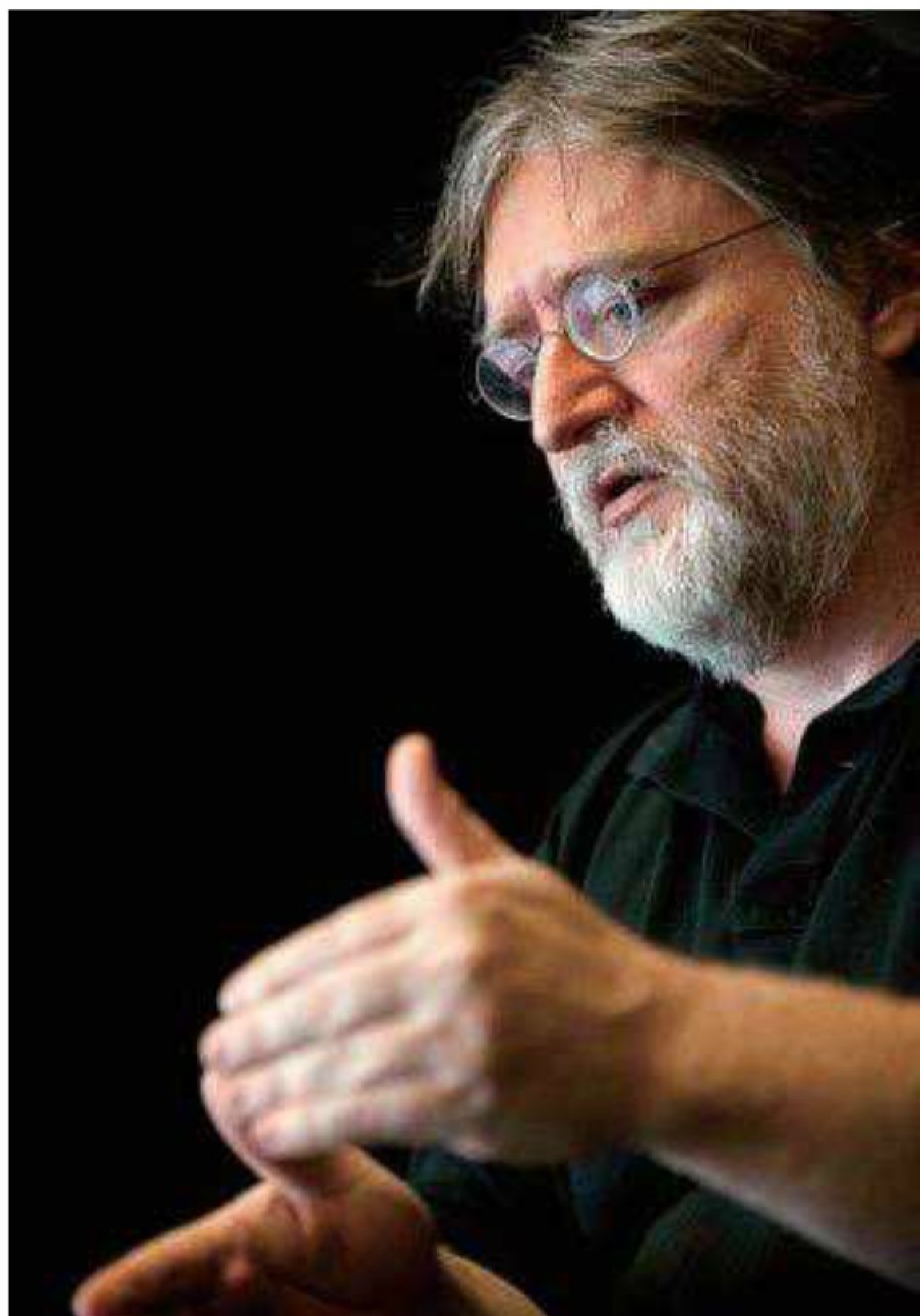
后记

2011 年 11 月 2 日，《GTAV》的首支预告片公布，崭新面貌的 Los Santos 让所有热爱《GTA》的人们再次热血沸腾。简简单单的几个镜头已经展示了《GTA 圣安德里亚斯》全面进化到高清时代后的惊人真实感。对后金融危机时代社会万象的描绘将使其具备更深刻的内涵，这注定是《GTA》的又一次重大进化。《GTA》已经从一个以暴力为噱头的游戏成长为浓缩人间百态、探讨社会问题的艺术精品，同时以极高的自由与娱乐性为主流大众所接受。出自英国人之手的《GTA》可以说是最能反映美国精神的作品。

《GTAV》也将是 Rockstar 有史以来制作规模最大的游戏，甚至可能是游戏产业史上最大规模的游戏。可以想像，在这样一个巨型大作的开发过程中，Rockstar 的开发者们也许经受了比过去更大的压力，也许山姆·豪瑟会被更多员工视为恶魔。但是正如詹姆·金所说，也许在伟大的背后总有一些混乱，正如历史上的每一个工程奇迹，都付出了无数人的鲜血。《GTA》也是数百个才华横溢的开发者用血汗浇筑的奇迹。

* 谨以此文为即将全面公开的《GTAV》预热！

Valve 下一站 :虚拟现实!



▲蓄了白胡子的 Gabe Newell 明显比过去苍老了许多。

这是一家没有规则可言的公司,

在占领了下载市场后,他们正准备进入硬件市场。



▲ Valve 发展至今在业界获奖无数。

今年 9 月,Valve 向一些媒体内部演示了他们的疯狂新硬件——一个极具科幻感的头戴式眼镜显示器。戴上去之后,你就进入到虚拟世界中,转一下头部便可环视四周。

这就是电子游戏的未来,或者至少是 Valve 的玩家、程序员与梦想家们心目中的未来。16 年前,微软高级工程师 Gabe Newell 创办了 Valve,用《半条命》征服了玩家。但它真正的成功之处是对技术的高瞻远瞩。

< 阀门与蒸汽 >

十年前,绝大多数媒体公司的高层们还在为如何从下载业务中赚钱而头疼之时,Valve 启动了在线游戏下载服务 Steam。从此他成为游戏业界的 iTunes,如今已占据 PC 下载游戏市场 70% 的份额,活跃用户超过 4000 万。通过 Steam,Valve 从被认为早已无利可图的 PC 单机游戏市场上赚得盘满钵满。接下来 Steam 将进军电视游戏,已经开始进行测试的 Big Picture 将会把 PC 变成大型游戏机,专为电视机特点设计的全新界面会让 PC 游戏从办公桌转向客厅。EA 首席运营官彼得·摩尔说:“他们永远走在业界尖端技术的最前沿。”

如今 Valve 正在瞄准游戏业的下一场革命:头戴式电脑。在 Valve 向媒体演示其头戴式眼镜显示器之前,谷歌公布了 Project Glass 的概念视频,那种将电脑和显示器浓缩到眼镜片(乃至隐形眼镜)中的设想令人期待。对于游戏,这意味着能将游戏画面在玩家眼前全景式展开。

人们会相信不断创造出神奇技术的谷歌能够最终将 Project Glass 变成现实,但 Valve 只不过是一个 300 人的软件公司,它凭什么有如此野心?

尽管美国的大多数游戏开发商都从 PC 转型为家用机游戏,但 Valve 从成立至今都是主要依赖 PC。而 PC 市场正在经历一次深层次的革命,Valve 感受到了前所未有的危机。从 10 月份开始推出的 Windows8 将采用微软自己的网络发行平台,今后第三方的游戏根本不需要借助 Steam,直接通过 Windows8 的网络软件卖场发行即可。

Valve 是一家有着另类思维的企业,就算是按照 IT 公司的宽松标准,其企业文化也是特异的。很多小公司都自称有着毫无官僚色彩的扁平管理结构,但是能像 Valve 那样真正做到“没有老板”的公司没有几个。在 Valve 的员工手册中写道:“我们没有任何经理,没有人需要向别人‘汇报’什么。”

在 Valve 里没有职位头衔之分。游戏设计师 Greg Coomer 是 Valve 的首批职员之一,他说:“我想技术上说 Gabe Newell 应该是我们的 CEO,但有趣的是这一点我真的不大敢肯定。”

为激励创新,谷歌管理层提出了“20% 时间制”,即员工可以将 20% 的上班时间花在任何个人研究项目上。而 Valve 做的更彻底,几乎可以说是“100% 时间制”。新员工入职后,没有人告诉他们去做些什么、在哪里做。公司鼓励他们做自己最想做的事。Valve 的很多办公桌都是带轮子的,确定了自己想做什么之后,他们可以将桌子推到想要加入的小组那里。

几年前,Valve 招聘了一个曾在好莱坞做电影特效的人,他对于能够随便将桌子推到任何位置这一点感到犹豫而畏惧。这事儿传到 Newell 耳朵里,他很快亲自动手把桌子直接搬到新地点,搞得那位新员工十分尴尬,不久他就自动辞职了。

Newell 说 Valve 的离职率很低,就算有人离职,大多也是因为父母病了需要照顾等不得已的理由。有一次 Valve 出钱将一个员工的父母送到了西雅图,为的是让他们能获得那里更好的癌症治疗条件。

“每次有人离职我都会被吓到。”Newell 说,“这就像系统里出了 BUG。”



■ Valve 的 Gordon Stoll 在测试体积巨大的头戴式显示器。

< 不拘一格降人才 >

Valve 与玩家之间的友好关系也让竞争对手们艳羡。很多年前 Valve 就塑造了自己的好名声，这不仅是因为他们的游戏做得好，更因为其大方地允许 MOD，它允许玩家对其游戏进行任何改造，并鼓励这种创造活动。而且 Valve 坚持游戏创新。当玩家苦等《半条命 3》时，它用《入口》给人带来了匪夷所思的创意惊喜。该系列也成为一种社会现象，不断有玩家在现实生活中模仿《入口》的创意，并拍摄成视频上传。

Valve 总部位于西雅图的华盛顿湖附近，在一座摩天大楼里租了五层楼。在其走廊中摆着许多复古的弹珠机，办公室门被刻成《军团要塞》的主题。Valve 的招聘标准也很特别。他们曾经看上了一个热衷于街头涂鸦的家伙，于是就兴冲冲地向他发函，把他请到西雅图当美工。最近他们聘用了 Leslie Redd，她是某个学校的行政人员，Valve 请他到学校里用《入口》教物理和其他课题。Redd 说已经有 2000 多名来自世界各地的教师登记使用《入口》作为课堂教具。今年 Newell 亲自招聘了希腊经济学家 Yannis Varoufakis，因为他对 Varoufakis 的个人博客产生了浓厚的兴趣，他还在上面留下了自己关于欧债危机的看法。Varoufakis 从来没听说过 Valve，自己也不是玩家，现在他正在研究 Valve 游戏的虚拟经济学，可能会用于今后 Valve 的道具收费制游戏。他说之所以接受这份工作，一方面也是因为欣赏 Valve"完全反官僚主义"的文化，让他惊讶的是这种企业文化居然真行得通。

Valve 最引人注目的招聘行动还是近来大规模招聘硬件研发人员。在其发布的招聘启事中，列出的招聘对象有工业设计师，表明其有意正式进入硬件市场。招聘描述中如此说道："这么多年来，电脑硬件领域缺乏创新，就算是键盘加鼠标的基本操作输入也没有真正改变，我们对此非常失望，所以只能自己来了。"



▲ Valve 的动画师和美术师，在 Valve 并没有所谓头衔之分。

Valve 还招聘了 Jeri Ellsworth，她是一个发明家，也是自学成才的芯片设计师，她设计的弹珠机装点着 Valve 的办公室。Ellsworth 最近刚向外界介绍了 Valve 的硬件实验室，自豪地展示了一款 3D 打印机、一个激光切割机还有其他用于制作硬件原型的工业设备。在面试时，她说对于Valve加入硬件市场的决心表示怀疑。她回忆说："我一度说到建造硬件实验室是非常昂贵的，可能要 100 万美元。然后 Gabe 说，才这么点儿？"

表面看来，头戴式眼镜显示器是 Valve 最不切实际的硬件项目，这个项目的带领者是 Michael Abrash，他是游戏业界的老将，曾是 id Software 的元老之一。当年是他将 id 的引擎授权给 Valve 使用，才有了《半条命》的诞生。在 Abrash 看来，眼镜显示器是游戏进化的下一个必然方向。

Valve 的野心很大，它要做的不止是能通过移动头部改变视点的游戏——出现在眼镜屏幕中的物体应该像现实中的物体一样保持固定位置，当玩家移动头部或者自己的身体时，应该感觉画面中的物体就矗立在前方的某个位置。保持画面的稳定性非常重要。Abrash 也认识到，这种虚拟现实型游戏真正实现至少要三五年后，但虚拟现实眼镜应该会很快出现。Valve 并未决定是否自己生产这种眼镜，其最终目标是向其他硬件商免费提供他们的设计。"Gabe 时常说，'我们只做自己需要做的事'，我们并不是一家想要大量生产硬件的公司。这不是我们需要做的事。"

对于这种头戴式设备，EA 的彼得・摩尔不怎么看好，他说："这只对他们有吸引力，因为他们的智商和钱与普通人都不在一个水平之上。"



■Valve 的某员工正在开发新作。

< 开源之灾 >

今年夏季，Newell 曾如此炮轰 Windows8，他说："这是对 PC 领域所有人的大灾难。" Newell 失望地发现，业界开始出现开放化程度不断降低的趋势，类似于 Valve 这种追求开源的公司遭到了排挤。苹果是这一趋势的始作俑者，随着 AppStore 的成功，这种趋势越演越烈。而 Newell 认为，这种做法适用于苹果，却不适合微软，Windows8 采取相同手段是一种灾难。他说："我们很理解微软在生意上遭遇的挫折与挑战，但试图复制苹果的做法将会加速微软的衰弱。"

也有一些游戏公司高层说，这种话从 Gabe Newell 的嘴里吐出来简直太讽刺了，Valve 的 Steam 才是阻碍开源的看门狗。去年 Valve 就因为 Steam 游戏的利益分配问题与 EA 闹翻，Valve 要求游戏中虚拟物品的销售收入也要分一杯羹。结果 EA 退出了 Steam，全力打造自己的 Origin 下载平台，与 Steam 分庭抗礼。Valve 表示，如果对虚拟物品销售听之任之，开发商们就会把所有游戏免费提供给玩家，通过后面的虚拟物品收入盈利，这样 Valve 将一个子儿也拿不到。

Valve 可以打破业界的很多传统规范，因为它是 Newell 私人控股的公司。他和 Mike Harrington 在 1996 年创办了 Valve，初始资金是他们在微软攒的钱，而公司成立之后，也从未通过外部投资者融资。Valve 不需要向任何人负责。想要收购 Valve 的公司也有很多，EA 曾向 Valve"求爱"多年，开出的收购价格是 10 亿美元。但分析家 Michael Pachter 估计，目前 Valve 的市值至少在 25 亿美元以上。

Newell 不想卖掉 Valve 的另一个原因是不想失去其才华横溢的游戏开发者们。根据许多名开发商被收购后的经验，一旦到了某个巨型财团的手中，今后主力开发人员们纷纷离去的可能性很大。Newell 说："我可不想找个愿意出钱的大公司卖了，然后等个两三年，我们的聘用合同期满之后各奔东西。"

黄金时代 :FIFA 的胜利之路

从 2 分的垃圾游戏到绝杀《PES》，《FIFA》如何赢得高清时代?


▲《FIFA》的成功关键是从世界各地招贤纳才，在其工作室里还有这么豪华的足球场。

2005 年 X360 上市时，EA 对应的首发游戏中有一款《FIFA06：FIFA 世界杯之路》。如果你曾不幸玩到该作的话，大概还能记得这游戏究竟有多糟。这是一款曾被 Eurogamer 网站评为 2 分（满分 10 分）的垃圾游戏，编辑在评测中说："说真的，如果说这游戏是垃圾的话，那真是侮辱了垃圾。"

7 年后，蓦然回首，恍若隔世。我们简直无法相信《FIFA13》与《FIFA06》是出自同一个工作室之手。《FIFA》早已是公认的最佳足球游戏系列，将当年备受赞誉的《PES》远远甩开。负责此系列的 EA Canada 究竟是如何实现《FIFA》的伟大振兴?

在《FIFA06》之后第二年，《FIFA07》开始出现一点点的次世代味道。曾给前作打出 2 分评价的 Eurogamer 对本作的评价是："EA 的努力程度远远超过 Konami，在每一个可以想像到的地方都对游戏做出了改进。"

在 EA 多年负责开发《FIFA》的 Matt Bilbey 说，在上世代主机末期，他们已经意识到当时游戏制作模式的限制。"这就像《星球大战》里的千禧猎鹰号，虽然速度很快，能做的事很多，但它是用胶布粘起来的，没有成为未来最快飞船的可能。"幸运的是，EA Canada 在 PS3 和 X360 到来的两三年前就认识到这一点，他们说服上层给他们足够的资金对系列进行彻底改造。

EA Canada 开始在全球诚聘英才，开出高薪将各国的足球游戏开发人才聚集到温哥华，组成了一个"深刻了解足球游戏的全球团队"。Bilbey 本人从《FIFA95》就开始在英国开发"《FIFA》系列"，从十年前开始搬到温哥华。

《FIFA08》又有明显的进化，加入了备受好评的"Be A Pro"模式。此时就算是长年支持《PES》的玩家也开始注意到《FIFA》的崛起。曾经热爱《PES》的 David Rutter 就在 2007 年 8 月《FIFA08》刚刚完成后加入了 EA Canada，他说："作为一个热情洋溢的 PES 饭，我也关注 EA 多年，对他们所做的事本来十分轻蔑。但当我来这面试的时候，看到了那些人，我开始意识到工作室里正在发生非同寻常的变化。"

Rutter 曾在 Beautiful Game 工作室掌管着《冠军经理》的开发团队，他发现《FIFA》团队正走上正道。不久他就成为了"《FIFA》的新面孔"。他回到英国家乡向当地媒体宣传《FIFA》新作，与他们深入探讨之后发现了一些问题，比如"响应速度将变得更重要"、"球员的动作还有极大改进空间"。他说："事后看来觉得这是显而易见的，但当时我们靠着 FIFA 的授权每次都轻易卖掉几百万套，对于许多细节问题真不是那么容易看到的。"

从《FIFA09》开始，EA Canada 成为自己最挑剔的批评者，并且通过推特等渠道与玩家更深入地互动，大量汲取玩家意见。EA Canada 内部制定了所谓的"FIFA 路线图"，《FIFA》开始在这正确的道路上稳步前进。从"09"到"12"，增加的要素包括"终极球队"、"360 度控球"、"职业传球"、"精确盘带"、"战略防守"、"Live Season"、"Virtual Pro"等，再加上日益重要的网络模式，足球游戏的方式正发生着翻天覆地的变化。

另一方面，《PES》在本世代主机上的表现虽然令人失望，但是在多次的努力之后，《PES2013》终于呈现出喜人的变化。Konami 在伦敦开设了《PES》工作室。《FIFA》的游戏水准能超越《PES》，谁又能担保未来《PES》不会反超?

如今 Rutter 不仅掌管着《FIFA》的开发，更负责了《FIFA》整个系列的商业运作。在一线负责游戏开发的是另一个英国人，名为 Nick Channon，他说："我已经做了 20 年的游戏，这就是我要扮演的终极角色。我知道这意味着巨大的压力，我对此非常认真，对于能接手此位感到非常幸运。"

为了继续保证《FIFA》的地位，EA 已经在深入进行次世代《FIFA》的准备。前《FIFA》制作人 Andrew Wilson 说："相信大家只要有关注次世代，就知道网络将会是主要焦点。我相信在网络方面我们是最强有力的品牌，我们有 2500 万人，每天玩 1000 多万局游戏。我们的游戏发售后的在线游戏时间是最长的。"



▲《FIFA06 世界杯之路》代表了系列的谷底，从此 EA Canada 开始改革。



▲《FIFA》已经在 Wii U 上做好了全面部署。

OnLive :倒在云游戏的黎明之前

云游戏的先锋倒下了，这种新技术仅仅只能是昙花一现吗?

“首个云游戏服务”轰轰烈烈上线两年之后，OnLive 宣告破产。10 月份，OnLive 甩卖了仅剩的一点资产，砸锅卖铁仅卖掉了 480 万美元。OnLive 的员工大部分已离去，他们两年来所做的工作变得毫无意义。OnLive 的底层技术已经被风险投资者 Gary Lauder 买走，他还聘请了 OnLive 的原部分员工，可能会推出 OnLive 2.0。对此，我们只能祝他好运，目前看来不仅 OnLive 2.0 成功的机会渺茫，整个云游戏市场也面临着灰暗的明天。

据报道，在倒闭之前，OnLive 每个月的运营成本为 500 万美元，有 8000 台游戏服务器同时运行，而峰值同时在线人数却只有 1800 人。虽然 OnLive 宣称其活跃用户数量超过 150 万人。对于一个投入运营超过 2 年的在线游戏服务来说，OnLive 确实人气严重不足。更糟糕的是，它的烧钱速度远超普通网游。

2011 年 2 月，曾有机构将 OnLive 估值为 18 亿美元，如今看来这是多么荒谬的数字。OnLive 声称其将完全改变游戏，云游戏的概念也确实符合很多分析家对未来的预测，但只要玩家不买账，其他都是扯淡。

OnLive 的问题根源究竟在哪里? 影响用户体验的无非是云游戏刚被提出时人们就担心的问题，比如低带宽和压缩影像的画质，以及手柄的响应速度。OnLive 曾经宣称其游戏画面会比家用机更好，因为可以在最高设置下运行PC 游戏。而实际上，OnLive 的数据中心所用的硬件按照发烧级标准来说真是相当贫弱，最新作一般都是在中低画质设定下运行。



< 内容为王 :OnLive 的危机之源 >

网络条件与技术问题将继续长期困扰云游戏，这是所有网络娱乐类型中，对网络稳定性和带宽条件要求最高的类型。根据 OnLive 的宣传口号 ,10M 的带宽就可以畅享高清云游戏，而在实际测试中，就算有 50M 的光纤宽带，如果在游戏的同时也在上传文件，游戏的运行稳定度将受到极大的影响。也就是说，在开启云游戏的时候，其他网络应用最好尽可能全部停掉。而在 8M 的 ADSL 宽带条件下，如果玩 OnLive 游戏的同时播放 YouTube 视频，结果将会是灾难性的。

其实 OnLive 服务刚开通的时候，也曾有过一段服务积极高效稳定的时期，当时在良好的条件下，就算是“不可克服”的延迟问题也显得几乎被完全克服了。但是之后 OnLive 的服务不仅没有改进，反而有每况愈下的趋势。为何会有这种转变?

OnLive 更大的问题其实是出在内容上。迄今为止，OnLive 没有任何独占游戏，其提供的所有游戏都发行了 PC 单机版，而且绝大部分都有家用机版。OnLive 版通常比 PC 和家用机版出得更晚。OnLive 的优势是让那些没有高配置电脑的轻度玩家也能轻松享受到高画质游戏的魅力，而事实上，知道 OnLive 的几乎都是核心玩家，OnLive 所提供的游戏也都是核心向。这些玩家要么拥有发烧级配置的电脑，要么有游戏机，并没有玩 OnLive 游戏的理由。而且 OnLive 的游戏并不便宜，总的算下来，玩 OnLive 的游戏可能比买一张 60 美元的家用机游戏还要贵，游戏体验却更差。

< 先锋者生不逢时 >

尽管存在诸多问题，OnLive 对业界产生的积极推动意义不容否定。实际上，OnLive 能将云游戏从理论变成现实本身就是一个奇迹。我们可将其称为第一代云游戏。相信很多玩家看到 OnLive 的云游戏真的运行起来的时候都有种奇妙的感觉，特别是在一些性能不高的硬件上，比如在 Xperia Play 手机上运行的时候，小屏幕上出现了云游戏高画质的画面，一下显得特别华丽。而且 OnLive 也努力实现秒间 60 帧的流畅度，这是对手 Gaikai 乃至家用机游戏都很少做到的。

OnLive 也努力加入了完善的功能，比如语音聊天、成就以及网络多人模式。通过 MicroConsole 还可以在电视上运行。可以说，OnLive 失败的原因是生不逢时。目前网络延迟问题还是无法解决，独享的网络连接暂时也不具备大规模普及的条件。云游戏需要超速型网络社会的到来，谁也不知道这一天什么时候能够到来。或许是五年，或许是十年，这一定是个缓慢的过程，显然 OnLive 撑不了这么久。

OnLive 的倒下也许会让云游戏放慢前进的步伐，但更具实力的厂商们一直都在伺机而动。索尼大手笔收购 Gaikai 就表明其对云游戏未来的肯定。假如今后顽皮狗、Santa Monica 工作室那样的强力开发商能够针对云游戏的特点开发原创新作，将性能超级强大的服务器当做新主机一样，发挥其全部潜能，能够实现的崭新游戏形态令人期待。

David Perry :云游戏造就的亿万富翁

OnLive 倒闭了，而他的对手 Gaikai 却因为卖给索尼而财源广进

David Perry 如今已实现致富之梦。将 Gaikai 以 3.8 亿美元卖给索尼后，他成为真正的亿万富翁。他可以在加州买一座海边的豪宅，在阳光明媚中开个游艇出海钓鱼。但他仍然像过去一样，像 IT 界的普通码农一样过着平凡的生活。Perry 现在到底有多少身家？“就像他们说的一样，算是金钱滚滚。”Perry 笑道，“我混得还不错，我非常幸运，混得还不错。”

在变成亿万富翁的同时，Perry 也从老板变成了索尼的员工。最近他一直在开会研究如何将云游戏与 PlayStation 更好地结合起来，而决策权取决于平井一夫、Andrew House 等索尼高层。Perry 不仅希望索尼在 PS4 中加入云游戏，他还希望 PS3 和 PSV 也有云游戏功能。此外，游戏业务只是索尼集团的一小部分。Perry 预测 Gaikai 也将融合到电视、平板电脑等各种索尼产品中。

在索尼收购 Gaikai 之前，Perry 曾向无数家公司推销他的云游戏概念，但多数公司要么认为云游戏不现实，要么认为没有商业价值。看中云游戏的公司也不少，Gaikai 就成功与三星和 LG 做成了交易，他们用 Gaikai 的技术加快视频压缩、降低延迟，建造了更多数据中心用于改进服务，也添置了更多的高性能云服务器。与 Gaikai 签约的发行商有 40 多家。

Perry 说："用不了多久你们就会看到用本地主机无法实现的游戏在云平台上出现，这世界上 99.9% 的人不会花钱买那么高配置的硬件。当你看到这种游戏后就会忍不住想玩，我们玩家就是这样。我们会说，哇！这画面太强了。哦？本地主机运行不了？只能在云端运行？对我来说，这就是突破之时。那时云游戏将步入流行阶段。"

Perry 说，Gaikai 被索尼看中的原因，是其有更广的商业网络。他们的合作伙伴中有零售业巨头，也有电子业巨头，他们还将云游戏技术做到了 Facebook 和 YouTube 里面，能够直接从网页玩云游戏。



■从地球虫到 Gaikai，David Perry 的人生几经浮沉。


■ Perry 说卖掉 Shiny Entertainment 是他职业生涯中最错误的事。

Perry 不是因为缺钱才卖掉 Gaikai，他获得了充足的风险投资，足够他稳定运行很长的时间。而且他也看到了积极的商业成果。为何要卖给索尼？Perry 说最主要的考虑是要将云游戏更大规模地打入家用机市场。在与索尼谈判的过程中，他一直心中惴惴然，生怕索尼在最后一刻反悔。

“我们以时速上千英里的速度直奔索尼，然后他们说，好吧，我们会买这家公司。然后就是半年过去了。这是一段漫长的会议时期，在收购公司之前有大量内容要讨论。直到白纸黑字摆在面前，没有到最后签字都不能算数。”Perry 说。

Perry 成长于北爱尔兰里斯本市，24 岁之时不远万里来到加州，成为 Virgin Games 的一员。在过去几年，他走向了云游戏革命的顶点。而在过去几个月，他的人生就像过山车一样经历了前所未有的大起大落。现在他正代表索尼，游说过去的合作伙伴们将面向 PC 的云游戏搬到家用机上。

Gaikai 并非 Perry 的首次创业，在此之前他曾创办了 Shiny Entertainment 公司，开发了《地球虫》等游戏，后来将公司卖给了 Interplay（他说这是他人生中最错误的决定之一）。而这次将 Gaikai 卖给索尼，他相信将成为其职业生涯中最成功的决定。



铁拳先生的正直 DLC 态度

原田胜弘说，如果 NBGI 非逼他出骗钱 DLC，他宁愿辞职

原田胜弘被称作铁拳先生，他穿着皮夹克大步走上舞台，对着台下满堂的观众说："今天这里可真是挤啊！不过至少不会有小野先生跳出来揍我了。"

与《街头霸王》的小野义德一样，原田胜弘喜欢开玩笑。一些冷笑话从他严肃的表情里吐出来，有种别样的笑果。接着他开始拿《传说》制作人马场英雄开涮，说他至今还是单身汉。原田胜弘说罢环顾全场，发现观众席里坐的绝大多数是男人，然后他接着说："好吧，马场英雄其实也喜欢男人。"这时坐在马场英雄前排的翻译笑了起来。接着原田胜弘补充道："他还喜欢猫啊，狗啊。对了，你们有宠物吗？"

原田胜弘说，自从他开了微博之后，经常被玩家们骚扰。骂他的玩家很多，比如“为什么把大部分《铁拳》声优都换了？”这些玩家的意见很简单直接，都是“我喜欢这个”、“我不喜欢那个”之类。原田胜弘也很能听取这些意见。原田胜弘关注的其他制作人和朋友也被《铁拳》玩家们骚扰，他们会关注原田胜弘的

朋友，然后对他们说："请让原田做这个或者做那个。"

NBGI 近年来名声不好，其圈钱行为广受诟病。而原田胜弘因为坚决反对付费 DLC 角色而受到玩家的肯定，他说："不管是付费还是免费的 DLC，很多都是原本就在光盘里的，这并不新鲜。我曾经说过，至少对于《铁拳》，技能、角色与舞台这三样是不会收费的，即便是以 DLC 的方式推出。"

原田胜弘坦言："老板经常问我，我们有什么 DLC 计划吗？能赚多少钱？他们毕竟是一家公司，是要赚钱的。所以我一直被问到类似的问题。但我的态度始终不改。如果做格斗游戏的话，所有必要的东西都必须是完整收录在盘中的，或者至少是免费提供下载。"

但原田胜弘也无法杜绝付费 DLC，他也考虑提供一些付费道具，不过前提是这些道具并非游戏的必备内容。比如有玩家希望有前几作的音乐，这就可以当做付费 DLC 提供。如果这无法满足上司，原田胜弘说："如果我不得不在付费 DLC 和离开 Namco 之间做出抉择，我可能会选择离开……或者说'让别人去做'。"

原田胜弘是否也像小野义德一样曾经萌生了离去的念头？当问到对小野义德曾在出差时晕倒入院的事，原田胜弘说："那次我和小野一起出差的呢，他在机场和众人道别离去之后不久就出了这事儿，那晚我怎么也联系不上他，后来才听说他晕倒了……其实我每年真正休息的时候也只有一两次，所以想不超负荷工作是很难的。没准下一个晕倒的就是我。"

温哥华剧变：游戏开发业撤退考察

短短几个月的时间里，温哥华的游戏开发商突然大撤退，在这座美丽的城市里究竟发生了什么？

今年夏天，一场灾难席卷了温哥华游戏产业，大发行商们纷纷关闭了他们的温哥华工作室：Activision 关闭了《虐杀原型》开发商 Radical Entertainment、《马克斯·佩恩 3》的 Rockstar 温哥华工作室被转移到附近的多伦多工作室。与此同时，其他大公司也在撤出温哥华，育碧关闭了温哥华办事处，Slant Six、Relic 和 Capcom 的温哥华分公司也在大裁员。这座原本像蒙特利尔一样在游戏开发行业里崛起的城市正面临着巨大的挑战。

"在最辉煌的时候，温哥华曾是加拿大的 IT 重镇，人们从加拿大各地来到这里找工作。而如今因为魁北克和安大略的丰厚补贴，而如今局面正在往相反的方向发展。"曾在温哥华游戏业工作了 15 年的 Shane Neville 说，此前他曾就职于 EA，后来成为独立游戏开发者。

政策因素以及所谓"中间层"游戏开发商面临的巨大压力冲击着温哥华的游戏开发行业。通常在大开发商的大裁员之后，紧接着会有许多小工作室如雨后春笋般出现，但很多人担心缺乏政府支持，以及当地房价的飞涨可能会扼杀小工作室。Matt Toner 是游戏与跨媒体行业的老手，在温哥华的数字媒体中心当教授，他创办了娱乐高科技公司 Zeros 2 Heroes Media。今年他成为温哥华游戏产业的活动家，到处争取政府支持。Toner 认为，温哥华游戏产业当前的危机之源是政府根本不明白游戏业的需要，在复杂的官僚机构里，仅靠游说起不了作用。他认为游戏业应该有人进入到政府高层才能解决问题，否则市政府可能会对当地游戏业的危机视而不见。

Toner 说："游戏是温哥华创意产业的重要组成部分。"在温哥华的历史上，电影、电视和游戏等"视觉娱乐"向来有着极其重要的地位。Toner 也曾在纽约住过，那里也不是适合游戏公司发展的大城市，但纽约尚且具备温哥华所欠缺的三大要素：客户、人才与资本。温哥华的游戏业人才不少，但是客户不多，资本更是极其匮乏。新公司无法为其新作项目筹集到资金，于是很多公司转而开发成本较低的手机游戏和社交游戏。

更重要的是，诱人的减税激励使得蒙特利尔成为加拿大最具吸引力的游戏开发基地，而多伦多看到蒙特利尔的成功经验后也在模仿，最近刚刚以优惠条件将 Rockstar 从温哥华拉到了多伦多。此外温哥华的游戏产业配套也缺乏优势。很多小公司缺乏企业经营的必要知识技能，在蒙特利尔多的是对游戏业精通的顾问可帮助小公司搞定这些问题，温哥华缺乏这方面的配套。

Toner 的大多数学生已经或正打算搬到其他城市，仍在温哥华的大多事业发展不顺。温哥华的游戏业人才流失有多严重？目前并没有实际数据，但是根据几家大工作室所做的统计，在巅峰时温哥华有 60 多家游戏工作室，现在只剩下不到 20 家。大批温哥华游戏开发者正南下美国或者向东前往安大略和魁北克。

也有许多开发者不愿意离开温哥华。Brian Provinciano 开发了业界关注度颇高的《Retro City Rampage》之后，在温哥华创建了自己的 VBlankEntertainment，他说他不会选择温哥华以外的任何其他城市。"这是一座美丽的城市，四面环山，到处是青山绿水。市中心区所有的一切步行可达。我经常一早上都在散步，或者沿着环绕城市的海滨步道玩滑板，那里有着最清新的空气和最好的景致，然后再回到办公室里做事。呼吸新鲜空气的同时，让你的眼睛放松，可以更有效率地干活。"

Brian 担心的是在温哥华开办独立工作室之后，会失去很多朋友与同事。但他很快发现自己在当地游戏开发圈的交际范围反而更广了，这有赖于一个叫做"Full Indie Meetup"的活动。该活动由 Grey Alien Games 的 Jake Birkett 和 Rocket Bear Games dAlex Vostrov 发起，先是在推特上形成一个温哥华独立游戏开发者的小社群，然后发起活动聚会倡议。如今该活动每个月





都会举办，每次都有百人以上的独立开发者参加，成员已超过千人。

也有一些手游和社交游戏巨头在温哥华成立了工作室，比如日本的 Gree 就在温哥华开设了一个制作免费游戏的工作室，担任主管的是曾在谷歌任职的 Steven Lin，他表示温哥华的游戏制作人才较为丰富，这是 Gree 选择温哥华的原因。Lin 说："温哥华有足够多的人才，又非常宜居。而且它还是在西海岸，与我们的旧金山总部在同一个时区，飞行时间也短。"

尽管温哥华具备的很多优势正在丧失，但它对于游戏开发者来说仍然有自己独特的魅力。"温哥华是一座美丽的城市，十年前这里的电影、电视和游戏业都在蓬勃发展。这里有充满激情的人们，他们有着出色的创意。如果我们不捍卫自己热爱的行业，政客们的错误政策会把我们打回石器时代……我们要阻止这群人，让行业回归正道。"

日本游戏业衰退真相

在日本游戏产业大萧条的表象背后，是产业结构的变化。

可能日本的今天，就是欧美的明天。

"日本完蛋了。我们完了。我们的游戏产业到此为止了。"

这是稻船敬二在 2009 东京游戏展期间的著名发言。3 年后，日本游戏业的状况似乎更加恶化。而稻船敬二在说完那句话之后不久就辞职了，现在正为其独立工作室而奔波的他，正打着"振兴日本游戏业"的旗号与海内外多家公司合作。在 TGS2012 期间，他公布了《YAIBA 忍者龙剑传 Z》。他说："虽然很艰难，但是还有 Koei Tecmo 这样的公司愿意与我合作。希望我们能够将这个死气沉沉的产业救活。"

"这展会确实有点让人提不起精神，我也有点担心，因为 Gree 和其他手游发行商的强烈存在感。我不认为大家去 TGS 是为了手机游戏。"Q Games 的 Dylan Cuthbert 说。混迹于日本游戏业界 20 多年的他，大概是最了解日本的欧美游戏开发者之一。而今年随着微软的缺席，西方游戏几乎完全脱离了 TGS。Dylan 的同事 James Mielke 说："如今的游戏太分散了，一切都是多平台的，这年头惊喜太少，所以就没法令人兴奋。"

在西方游戏存在感减弱的同时，TGS 所展出的游戏也表现出更强的本土主义。本次展会的大多数游戏都是仅在日本发行，或者在欧美根本不可能引起关注的游戏。曾在 Hudson 工作的 John Greiner 则认为，日本游戏厂商其实一直都是在为日本人做游戏，只不过其对细节的专注以及那种独特的游戏风格在过去也受到许多欧美玩家的欢迎。而当真正为欧美玩家开发的本土游戏崛起之后，日式游戏在国际上就吃不开了。



SCE 日本工作室制作人 Gavin Moore 则认为，病急乱投医是目前日本业界存在的问题。"他们忘记了自己是谁，看到一些很畅销的欧美游戏后，他们也试着做类似的游戏，但他们没有熟那种游戏的人才，也不适应相应的技术。结果他们在这些游戏身上花了很多钱，结果却卖得很差，然后他们就铩羽而归，认为西方再也不喜欢他们的游戏了。"

盲目模仿西方游戏的失败案例太多，《混沌理论》、《尼尔》等都属于此列。其实东西方之间存在着无法跨越的鸿沟。于是日本厂商开始寻找欧美开发商为他们做游戏。Alex Jones 在 Ninja Theory 和 Capcom 之间扮演着沟通协调者的角色，对此他最有发言权。"日本开发者都倾向于由内而外的做游戏，比如说游戏的内在核心是但丁，他们就会在这角色身上花很多很多时间，然后围绕角色架设世界观，世界观氛围仅仅是为了给角色做配套。"欧美开发商与之恰恰相反，通常是先制定世界观，然后才往里面填充角色。所以欧美开发商为日本厂商做游戏时，就有许多理念冲突。而且日本人做游戏工序也和欧美不同。Jones 说："他们会先专注于做某个部分，将其做到完美之后才接着做下一个部分。所以在开发初期阶段就能拿出一些完美的东西来。而西方的开发手法是整个游戏摊开来做，一步步改进，到了很后期的时候才会有完美的东西。"

因为这种做事方法的差异，《DMC 鬼泣》的开发过程中出现了许多问题，日本方面在很初期的时候就要看到能令人满意的完美内容，而 Ninja Theory 方面总是迟迟拿不出手。

Gavin Moore 也曾在 SCE 伦敦工作室开发过《大逃亡》，他说："如果你让一个西方游戏开发者做某事，他会马上去做，但是只做到 75%，然后就说做好了。或者他们会做到 125%，你会说做的不错，但我没让你做到那个地步。而日本游戏开发者会刚刚好做到 100%，和你要求的分毫不差。"

Greiner 认为，日本游戏开发圈更大的问题是开发商普遍都在闭门造车。欧美开发圈有更广泛的信息共享，游戏开发工具与技术有频繁的交流。参加一次游戏开发者大会，能得到很多最新技术信息，学到很多经验知识。而日本人对于自主知识产权的保护过了头，把自己的技术经验遮得严严实实，防止被偷师的同时，也失去了互相学习、互相促进的机会。此外日

本人的英语水平也不够高，无法透彻学习欧美的先进技术经验。

日式游戏的国际影响力大不如前是事实，但要说日本人的创新能力缺失也有失偏颇。比起欧美作品，日式游戏更加风格多样，《ICO》、《异度之刃》之类游戏只有日本人能做得出来，而在欧美同样大受好评。James Mielke 说："日本人最擅长的是做美丽的场景、怪物与角色，他们应该专注自己的所长。" Level-5 的日野晃博说："过去我也尝试为海外开发游戏，但结果却不怎么好。现在我就好好地把日式游戏做好，反而有更多海外玩家喜欢。"

Greiner 认为，日本游戏市场并非在衰退，而是在转型。看看 TGS 的展台就知道，Gree 和 DeNA 等新型游戏公司占据了最大的展位。如果算上手机与社交游戏市场，日本的整体游戏市场规模是在增长的。可以说日本游戏市场正悄然转型为以手机和社交为主导。Cuthbert 说："我认为是很多西方人愿意相信日本游戏开发业已死，我认为正在死去的只是那些无法应对转型的公司。"

TGS2010 展出的家用机和掌机游戏有 423 款，智能手机和平板电脑游戏为 141 款，而今年手机与平板游戏增加到 507 款，家用机与掌机游戏却减少到 210 款。CESA 会长鹈之泽伸说："游戏产业正在发生激烈的变化。我们应该应对这种变化。游戏无法继续保持 60 美元的价格。几年前，一些年轻人开始发展社交游戏，如今已成为巨大的市场，形成了 2000 亿日元的市场规模。"



在家用机市场上，一些崭新的经营模式已经在传统家用机市场上开始尝试，并取得了不错的成绩。任天堂也开始推出 DLC，而 NBGI 在 PS3 上推出的免费网游《高达战斗行动》发售两个多月已实现了 70 亿日元的惊人收入，远远超过许多百万大作的利润。也许人们根本不需要担心日本游戏业的发展状态，反而应该为欧美业界而担忧。Greiner 说："我经常告诉美国人来参观 TGS，看看这里发生的转变——这才是未来。很快 E3 展也将被手游公司和 F2P 公司所占领。"

天野喜孝 :最喜欢有可爱女孩的游戏!



《最终幻想》御用画师从未玩过游戏，他最想做的是轻松、有可爱女孩的作品。

近日《最终幻想》御用画师天野喜孝接受了国外媒体的采访，当记者问到他的"梦幻之作"是什么？天野喜孝笑着给出了一个令人喷饭的答案："关于可爱女孩子的游戏，风格不要那么黑暗和怪异，应该是可爱、有趣的世界。"

画风奇幻诡异的天野喜孝，最想做的游戏竟然是这种？这个答案难免令人大跌眼镜。今年 60 岁的天野喜孝是个欢乐、友好的老人，仍然像个少年一样充满元气。对于《最终幻想》中个人最喜欢的角色，他回答说："我都喜欢，要说更为喜欢的，一个是天娜（最终幻想 VI），还有一个是《最终幻想 IV》里的凯恩——他和天娜一直在我的脑海里挥之不去，因为我觉得他们就像真实的演员一样栩栩如生。我在他们的身上花了很多的心思，他们像演员演绎的角色，而不是我创造的角色。我喜欢画好看的男子与十分可爱的女孩，而凯恩和天娜就是这两种角色类型的典型代表。"

因为想做关于可爱女孩的游戏，想要有风格更轻松的作品，目前天野喜孝参与了一个叫做《糖果女孩（Candy Girls）》的项目，该作中充满了他喜欢画的可爱女孩。有趣的是，当记者问天野喜孝是否还在参与《最终幻想 Versus XIII》的开发时，他回答说："我对那游戏已经不大记得了。当你从事某个特定项目时，从开始讨论到最后做出来，隔着很长的时间……我参与那项目大概有 5 年吧，实际在做的时间只有 13 天左右。"

天野喜孝的创作手法十分独特，属于那种"要么不画，要么就一起画"，他会在自家桌子上、地板上扔一大堆纸，然后同时进行各种游戏、漫画、插画等的原画创作，有可能是这张纸上画几笔，然后又到另一张纸上画几笔。天野喜孝说："我喜欢这种做法，我需要那样做才能感到有新鲜感……"

天野喜孝是个自由画家，虽然他与 Square Enix 的合作最广为人知，他实际参与的还有许多其他作品。"他们会来对我说需要一个角色，年龄是多大，男孩还是女孩，或者是某种个性。还有一些最基础的背景，比如在游戏中是反



派还是好人。然后我就开始创作。他们可能还会说得更具体详细，但我通常不听，没有过多限制才能出来好作品。”那样的话，委托者不会气疯了吗？天野喜孝笑道：“不满意再画一个就是了嘛！”

天野喜孝不做3D画面，不做人物动作，他所做的就是用纸和笔画画，然后将手稿发给开发团队，希望“至少70%”的人物特征能在成品中表现出来。对他来说，《最终幻想》从8位机的点阵图角色，到如今的高清晰度3D建模，其中的角色精髓并没有本质性的不同，他所做的事情更没有变化。

“过去大家玩点阵图的游戏，靠的是玩家的脑内补完。玩游戏的人都是很有想像力的……画面中的角色在你的脑子里是完全不同的形象。所以当你玩《最终幻想》的时候，包装盒上的角色可能才是你脑子里出现的形象，即使与画面中的完全不同。”

还有一个问题可能是喜欢天野喜孝的人都想问的——他到底玩不玩游戏？

“不玩。”天野喜孝老实答道。25年前他首次参加《最终幻想》制作时，Square曾把游戏样品寄给他玩，结果都被他的孩子拿去玩了。如今他的两个孩子已经分别35岁和33岁了，他们是在游戏中长大的一辈人，也玩了不少由父亲担当原画的游戏。天野喜孝笑言：“孩子们把手柄一抢就开始玩了。我也想玩啊，但从来都没有机会。”

也许天野喜孝一个《最终幻想》都没玩过，但他对不同作品的世界观有基本的了解，因此也有自己的偏好。当问到他个人感到最自豪的一款《最终幻想》时，他的答案是：《最终幻想 VI》！

“那是一种工业化圣地的世界观，是《最终幻想》的首次尝试。所以它的风格完全改变了，而在我看来变得十分成功。”

小岛秀夫：追逐梦想中的完美画面

小岛秀夫说，25年前策划初代《Metal Gear》时所想像的画面，至今还无法实现。

最近小岛秀夫前往伦敦，出席了《Metal Gear》诞生25周年的庆祝活动，他谈到了系列的过去，也说到了一些不为外人所知的秘密。

小岛秀夫对电影的热爱是狂热而永恒的，每次他的谈话都离不开电影这个话题。直到今天，他还坚持着每天至少看一部电影的习惯。他说：“在过去，电影构成了我75%的存在。所以能在BAFTA（英国电影与电视艺术协会）演讲真是我莫大的荣幸。”

小岛秀夫说，对其作品产生影响的影视与小说有很多，并没有影响最大的作品。而对他个人而言，最具启迪意义的是《发条橙》。他喜欢的并非该片的故事，或者其中任何一个具体的地方，而是其整体感觉。“那是我们还没有登上月球之时就开始拍摄的电影，它让人们对进入宇宙感到兴奋，它给人们以梦想，让人们深思。”

小岛秀夫是因为进不了电影业才无奈进了游戏业，当他开始从事游戏创作后，就梦想着能将脑中所想的“完美画面”实现。然而在25年后的今天，经历了《潜龙谍影》、《我的太阳》、《终极地带》等各色游戏后，他心目中的“完美画面”仍未实现。

“不用我说，在座诸位也知道，游戏改编的电影中，还没有哪个在剧情上令人满意的。我想原因在于游戏是互动媒体，要创造出让玩家互动的关卡，所以很多游戏并没有特别吸引人的故事。好莱坞看到游戏受欢迎，就选择了一些题材，他们自己创作了故事。这样行不通，出来的既不是游戏，又不是好电影，结果是玩家不买账，影迷也不满意。这个问题我想在即将到来的《潜龙谍影》电影版中尽量避免，我想大家应该都知道是谁当制片人（Avi Arad），我希望大家对此片有信心，因为我感觉它一定会很棒。”

小岛秀夫承认，潜入类游戏是一种正在消失的游戏类型。当年构思《Metal Gear》一方面也是因为小时候的捉迷藏经历，后来有了儿子，他也经常与儿子一起玩捉迷藏。实际上，儿子出生后对他的游戏设计理念产生了巨大的影响。“我发现自己开始思考，当我离开这个世界后将会怎样，我要给下一代留下些什么，如何对他们产生积极的影响？所以我要做的不是让大家消磨时间或者获得短暂快乐的游戏，当然那也很重要，但我更希望做对下一代有益的东西，希望对他们的观念和生活能有一些影响。”

最后，小岛秀夫演示了《潜龙谍影 原爆点》。DEMO中极度逼真的画面令人赞叹，但小岛秀夫说，这还没有达到他在25年前所构想的游戏场面。“在创作艺术作品的时候，所想到的第一幅画面会深深印刻在你的脑海里。而25年前出现在我脑海里的画面至今还无法实现。如今我可以使用的工具更多，技术更先进，但是当时的那副画面仍未能做到，在我能将其实现之前，我会一直不断地做游戏。”



《刺客信条 III》制作内幕：千人团队的史诗巨制

它不仅是育碧有史以来制作规模最大的游戏，很有可能也是迄今为止游戏业最庞大的项目。

《刺客信条 III》是育碧有史以来最大规模的游戏项目，单从这一点来说，你就应该知道它的规模与野心有多大。本作的开发周期长达三年，参与其中的育碧蒙特利尔开发人员就有 600 多人，此外还有分布在世界各地的多个工作室参与其中，包括魁北克、布加勒斯特、新加坡等地的工作室。将这些都算上，再加上一些外包人员，本作的参与者肯定超过千人。所以，就算说它是史上最大制作规模的游戏也不夸张。要知道 Capcom 史上最大规模游戏的《生化危机 6》，也只不过是内部 200 人外加外包的 400 人。

< 奇迹的诞生 >

《刺客信条 III》的工程量究竟有多大？具体而言，光是游戏主角康纳的动作就有 5000 多种，如果把这些动作全部连续看下来就要一个多小时。由于将舞台转移到美国革命战争时期，前几作的 NPC 就不能再用，角色组制作了大约 120 多个群众 NPC，尽量保持人物衣着与行为符合历史，也尽量保持群众面貌不重样。本作还有 145 种全新特性，每一种都有详细的文件具体描述其在游戏中的作用。而作为本作核心的是强大的新引擎 AnviNext。

如此规模庞大的工程能够不延期，完全按照一开始制定的目标于 2012 年 10 月底发售，这本身就证明了育碧对超大型项目的驾驭实力。这种超大作的诞生无异于一种奇迹。制作人 Francois Pelland 说：“从第一个可操作的原型，到预开发阶段的结束，再到 E3 版，所有这些版本都是在最后一天才做好的。前天晚上 11 点离开的时候还觉得可能做不完了，第二天来一看却发现做好了。很多事情都是在最后几个小时里搞定的……”

2010 年 1 月，Alex Hutchinson 加入育碧，担任《刺客信条 III》的创意总监。他与一支 20 人的工程师及设计师团队开始进行商讨新作的方向。当时《刺客信条 II》刚发售没多久，业界好评如潮，但所有人都知道他们应该朝着未开发的领域迈进。

“我们都知道不能将同样的设定做一遍又一遍，”Hutchinson 说。“所以公司里就有人说出这种奇怪的话‘把所有的都改了，但还要保持完全一致’。我们要在品牌刷新与变革之间找到最合适的点，改得太多会让它变得完全不是《刺客信条》。”





▲左起依次为首席设计技术总监 Marc-Antoine Lussier、创意总监 Alex Huchinson、高级制作人 Francois Pelland 和编剧 Matt Turner。

《刺客信条 III》首席设计技术总监 Marc-Antoine Lussier 表示，《刺客信条 兄弟会》是与本作同时启动开发的，但由于其开发周期短，所以与本作的标准要求不可相提并论。上头对该作的要求是“不可改动过多，用我们所知道的一切，在已有的基础上改进即可。”

< 还原美国革命 >

在欧洲舞台之后，《刺客信条 III》团队知道首先要在场景上给人全新感受，野外森林场景才能与中世纪都市的人工建筑形成鲜明对比。雪地也是一个重要元素，项目最初阶段，团队的老牌工程师们就开始研究如何表现雪地场景。同时大家开始寻找游戏的故事背景，给玩家新鲜感的前提是该历史题材很少有其他人做过，还要有丰富的事件与政治阴谋。将这些条件都凑在一起，美国革命就成为一个不二之选。

另一个重要问题是：新刺客是谁？英国人与美洲土著的混血后裔成为一个不错的选择。这样的角色能够适应蛮荒地带，同时又能与当时的事件产生联系。过去的《刺客信条》都是城市场景，突然变成荒野之后，开发团队原本的优势便不复存在，他们首先要进行一年的研究与摸索。森林场景的制作比城市困难得多，Lussier 说：“你不能把树木井井有条地排排种，成片地复制粘贴。我们要做研究，怎样让森林看起来更真实，同时仍然可以在树木之间攀爬跳跃。功能性与视觉方面都要兼顾。这是巨大的挑战。”

开发团队首先想到的解决方案是程序面上的，设置树木之间的距离参数，树枝的数量与角度可自由调整，然后由电脑自动栽种生成。经过几个月的研究尝试之后，几个最具才华的美术师也开始上阵，他们接到的要求是先做一块 100 平方米的森林，要做到尽可能完美。一个星期后，大家发现美工们人工制作的森林明显比电脑自动生成的好得多。于是他们放弃了电脑自动生成的做法，采取了由美工手工制作的这种工程量浩瀚无比的做法。本作的美术总监 Chinh Ngo 说，这就像手动摆放花束里的每一朵花，确保其从各个角度看都诱人无比。

育碧蒙特利尔对建筑场景经验丰富，但是荒野场景方面尝试得不多。美洲新大陆上的地标应该是瀑布、悬崖和参天大树，这些场景一定要做好，因为殖民者们的边哨建筑与文艺复兴的意大利比起来差距太大，荒野场景没做好的话，会让人感觉本作是在退化而非进步。育碧本打算把费城也加进来，但是因为该市太平坦，视觉上不够抢眼，因此决定删除。Ngo 说：“美术方面是一个巨大的约束，与欧洲城市比，那时的殖民建筑很新，没有历史沉淀，非常简陋，也就

是十分枯燥。当你看过了君士坦丁堡的街头，再看看那时的波士顿，会有强烈的落差。”

美术团队决定用前所未有的细节来弥补。比如Ngo举了个例子：游戏中的木制窗户的形状是不规则的，因为在烈日暴晒下产生了一些扭曲。波士顿的海事人员身上会有一种湿漉感，采用了一定的蓝色色度分级，身上到处都是水渍。此外美工着力的地方从建筑转向街头，营造出更具时代感与真实感的繁忙街头景象。Hutchinson表示，本作的城市是系列有史以来最具历史精确性的，与史实的面积比例为1:3，用到了历史学家顾问们提供的当时的城市规划与地形图。他们的参考资料还有来自那个时期的绘画，而在这些绘画的基础上，历史学家们也提供了一些纠正意见，他们会说：“这幅画确实描绘了1778年某个秋日的波士顿街头，但是你应该注意到里面没有穷人和动物，这是非常非常空旷的街道。史实并非如此，只是画家对城市进行了一定的美化。”



▲本作的海战部分是2010年1月开始就在蒙特利尔构思了初步雏形，实际则是在育碧新加坡工作室完成的。对于海战部分的进化，Hutchinson说：“三年前我们不过是让两个人做了两个小盒子，在波浪中上下浮动。”

＜最后的恐龙＞

“如果《刺客信条》只有城市，肯定是不够的。不够漂亮，不够大，所以我们要加入其它地区——荒野是一方面，还有海战。有了边境，又有了大海之后，我就对这游戏比较有信心了。”

海战是为了增添游戏内容含量而增加的。与雪地一样，模拟动态的大海难度极高，这部分内容交给了育碧新加坡工作室负责。自从在E3 2012的索尼发布会上公开后，海战就成为《刺客信条III》的重要卖点之一。那种下有惊涛骇浪，上有狂风骤雨的游戏体验既真实又震撼。由于此时场景并不复杂，一半以上的主机运算能力都被用于大海的动态模拟。

对于3A级大作投资成本的不断提高，育碧是否感到担忧？育碧蒙特利尔工作室主管Yannis Mallat表示这段海战场面就表明了他们愿意承担风险，制作这样的大场面是为了让玩家对《刺客信条III》这种大作保持兴奋，实现宣传效果。

不管城市做得多逼真，街头做得多热闹，海战做得多震撼，玩家需要的是有趣的游戏性。整个2010年，在进行剧本创作、游戏关键时刻的讨论之外，关键部分的游戏性也在进行激烈的探讨。为了能有更多的游戏系统创新，育碧蒙特利尔举办了为期八周的“50件新事物”创新计划。在此期间，《刺客信条III》团队所有成员都可以提出自己认为对游戏有益的任何创意，每个星期留出一天的时间进行集中交流探讨。

2010年12月，《刺客信条III》团队召开了一次全体会议，提出了游戏的基本架构，还有多个原型用于展示，播放了目标影像让育碧法国总部的高层们大致了解新作的样子。不用说，此方案获得通过。接着育碧蒙特利尔开始进行核心游戏系统的开发，先是用波士顿和边境地带的场景测试本作的玩法。到2011年6月，终于做出了第一个可操作的样品展示在新环境中进行的新玩法。从这里开始，游戏进入了全速推进阶段。大部分美术团队都参与其中，更多的工程师与任务设计师也参与其中。到2012年五六月份，游戏开始进入收尾阶段。

Hutchinson说：“我们是最后一批恐龙，我们仍在用超大型团队开发怪物级3A大作，多个工作室分别负责不同的方面。这类游戏会越来越少。我们认为这是一次非常宝贵的机会，我们有经验丰富的团队，有育碧的全力支持，我们有三年的开发时间，这在如今也十分难能可贵。我们还有已经十分成熟的技术与硬件平台。各平台的用户数量都够多。其中的很多因素正在改变，所以我们很多人都认为这种机会在我们的职业生涯里可能再也不会碰到了。”

美国二手游戏市场探秘

二手游戏正在美国形成一个大产业，甚至成为零售商的救命草





一辆UPS的18轮大卡车喘着粗气，奔向一座破旧灰色仓库的后门。卡车停了下来，被晒得滚烫的仓库卷帘门在嘎吱嘎吱声中缓缓升起，叉车开始行动，将一箱一箱看起来完全相同的棕色纸板箱子搬到仓库的卸载区里。这些箱子里装满了二手游戏、二手主机和二手手机。拿着笔记板的人跑来跑去，清点卸下的货物。

这里是GameStop的二手游戏处理工厂，就在德克萨斯州达拉斯市郊区。每天会有7辆大卡车往这里运二手游戏，全美GameStop分店收来的二手游戏与硬件都会被运到这里集中处理。GameStop回收的游戏中，大约80%会在原店内返售给其他买家。还有20%保存状况差的游戏与硬件就被运到这座德州的工厂进行翻新。出于个人信息安全考虑，所有主机、手机与其他设备都会进行内容清除之后才能转卖。每年这座工厂处理的游戏有1700万张，硬件有100多万套。

那些运来的二手游戏如何处理呢？首先是一个小组对他们进行分门别类，主要按照游戏名和游戏吉祥物进行划分（比如马里奥、索尼克之类），然后这些游戏会被放进一部机器里，它会将包装盒表层10微米抛光掉，这足以消除大部分表面划痕。经过抛光之后，旧游戏便焕发出闪亮的光芒。这些游戏都是通过手工检查的，那些仍然有许多划痕的会被扔进另一部机器里销毁，剩下的碎片装到一个大箱子里，随后交给专业垃圾回收公司。





已经抛光后的游戏会被随机抽查，在测试用的主机上运行，确保能够正常游戏。剩下的会根据游戏名、对应机种进行分类，里面也不乏90年代的游戏。有一台像房子一样大的机器会自动进行分类，看起来就像一个用自动售货机供应食品的餐厅。然后会有一两个人对游戏包装盒进行检查，如果发现包装纸破损，就用GameStop的通用包装纸取而代之。GameStop曾进行过店头实验统计，发现用通用包装纸的二手游戏卖得会比原包装纸差一些，但这工厂讲究的是效率。

这些二手游戏翻新后就要运回各地的零售店销售，根据基本的购买行为统计，射击类游戏会更多地被运往军事基地附近的居民区，冰球游戏会被运到北部。

GameStop的老板们听烦了所谓二手游戏会毒害游戏业的说法，负责二手游戏业务的GameStop经理们表示，消费者卖掉二手游戏所得到的钱里面，有70%以上会被用于购买其他新作。所以GameStop认为二手游戏是支撑游戏产业的一种现金来源。在大多数情况下，GameStop碰到的二手游戏卖主是那种拎着一大袋旧游戏过来，换成钱后马上购买刚发售的最新大作。

GameStop的二手游戏处理工厂不是简单的工厂，它也是一个“造币厂”。从这个工厂里翻新后运出来的都是变成白花花银子的东西。在这里价值较高的东西会得到特殊照顾，比如iPhone、PS3、X360等的二手机会被运到一个有工人进行处理的工作区，这个区域安装了大量摄像头。安全性非常重要，除了要防止工人顺走几部iPhone之外，也要确保他们对硬盘清除至少三次，机器里不得留下原用户的任何资料。

GameStop相信至少有价值数十亿美元的游戏机、iPhone和游戏被放在消费者的家里吃灰。GameStop渴望着消费者把他们的旧货拿到他们那里换钱，再用这些钱在GameStop买新游戏。在他们眼中，那些破烂货就是绿油油的美钞。

但是很多人把主机扔在家里吃灰不心疼，拿到GameStop卖掉之后，折价的幅度却让他们心疼，尤其是看到二手机卖给其他消费者的价格时就更心疼了。GameStop CEO Paul Raines表示，他们在二手游戏上的利润率是合理的，他们要支付店租、人工和翻新的费用。而根据GameStop的财报显示，二手游戏业务的利润率甚至高于新游戏。在金融危机后零售业萧条的环境里，如果没有二手游戏业务的补贴，GameStop的生存将会十分艰难。Raines认为，在二手游戏业务方面，GameStop是做的最好的，他们会继续将此业务做大，并提升服务质量。

NaturalMotion：GTA动作引擎供应者的崛起

位于英国牛津的小型技术供应商，正崛起为顶尖游戏开发商，他们的目标是走向业界的顶点

在2008年，NaturalMotion这个名字突然爆红，其中的一个重要原因是那一年发售的《GTAIV》使用了他们的核心技术。这家软件开发商的动作技术Euphoria能为不同的3D人物即时赋予逼真的动作，它让自由城街头形形色色的NPC变得更真实，为整座城市带来了生机。路人被推搡时会摔倒，从酒吧出来是跌跌撞撞的动作也真实可信。《GTAIV》的成功就是Euphoria最大的活广告。

<源自牛津大学>

2001年Torsten Reil创办了NaturalMotion公司，此前他在牛津大学动物学系从事多年的人类与动物动作研究，他知道自己的研究成果有商业应用价值。到2008年，NaturalMotion公司已开发了多种技术。除了Euphoria之外，还有游戏动作引擎Morpheme（之后的版本被应用于



▲左起依次为游戏部副总裁Barclay Deeming、制作总监Struan Robertson以及创始人Torsten Reil。

Ninja Theory 的《奴役》。另外一种技术叫做 Endorphin，它能为电影提供“虚拟特技演员”。Reil 不希望 NatrualMotion 只做技术授权业务，他还想自己做游戏。

“用这些技术，我们可以做出完全不同的游戏类型，而且我们相信自己非常清楚该怎么做。”Reil 说。但实际做起来可没那么容易。NaturalMotion 的初次尝试是一个“全接触型”体育游戏，要将橄榄球比赛中的并列争球、扭倒、俯冲等动作真实还原。这款游戏叫做《Backbreaker》，游戏中的所有动作都是程序模拟的，每一种球员互动都是独一无二的。

转型为开发游戏就需要招募新团队，NM 没有多余的专家从事游戏的技术研究。Reil 说 :“我们花了不少时间才具备游戏开发的能力，最初只有 6 人小组，最高峰时达到 12 人，对于次世代游戏团队来说真是人手紧缺。”

2010 年《Backbreaker》在 PS3 和 X360 上发售，业界褒贬不一。有人说这与其说是一款游戏，倒不如说是 Euphoria 引擎的广告。这是至今仍会让 Reil 发火的评价。“大家都把它当做一个技术演示 DEMO 了，这让我们很苦恼。这不是技术演示，我们对它十分认真。那些早已发售的游戏才是技术演示，比如《GTAIV》，我们不需要再做其他游戏向人们证明我们的技术。”

< 手游掘金 >

在《Backbreaker》开发中途，NM 发现 iPhone 3GS 有足够的性能可以运行它们的动作引擎 Morpheme，于是他们开始制作该作的 iOS 移植版。与面向家用机的 Euphoria 相比，Morpheme 更适合掌上设备，所作出的动作比 iOS 上的其他游戏有着本质上的进化。这种鹤立鸡群的技术先进性很容易转化为经济利益。不过 NM 在手机游戏上缺乏经验。手机游戏玩家不像家用机玩家那样能对各类游戏轻车熟路，他们需要更简单的界面，更直观的玩法。Reil 笑着回忆说 :“当时我们真的是满大街抓人，看到个用 iPhone 的就找来帮我们测试，他们不需要会玩游戏。我记得第一次测试后问那人能给这游戏打几分? 结果只得了个 4 分。”



▲ Backbreaker Football: Tackle Alley's

iOS 的《Backbreaker Football: Tackle Alley's》相当于家用机版的简化，没想到却获得了更大的成功。目前该作在 iOS 上的累计下载量超过 550 万次，用户的评价也很高。有了这款游戏的成功经验，在开发续作时，NM 将画面、动作与紧凑的游戏系统更好地结合，制作了冰球题材的《Icebreaker》，紧接着又制作了赛马育成游戏《My Horse》。就这样，NM 以其作品的逼真动作在 iOS 市场上闯出了名堂。

NM 游戏部副总裁 Barclay Deeming 说 :“从一开始，特别是 iPhone 版的游戏，我们经常会造成口耳相传现象，玩家会觉得‘这画面也太强了’，然后就想给朋友看。我们在《Backbreaker》中加入回放模式就是这个目的。我们可以想像学生们拿着这个在学校里说‘看看这个！’我们希望游戏以这种方式病毒式传播开来。”

从技术层面来说，NM 对家用机更感兴趣，他们的客户主要来自该领域。但要说自己做游戏，iOS 才是他们的首选平台。首先是用户数够多，而且不像其他手机一样型号与规格各异。其次是他们的技术对 iOS 而言更具革命性。此外，做家用机游戏在发行方面也很令人头疼。Reil 曾经与游戏零售商打过交道，“这是一个令人屁股生疼的过程，打死我也不想再和他们打交道。”除了零售商，还有各种中间人，想在货架上为自己的游戏争取空间，简直是令人不堪回首的噩梦。“这里面有许多特权阶级，其他发行商早就霸占了那些货架空间，想挤进去太难了。”

除了 iOS 外，NM 也非常重视免费游戏（F2P）的商业模式，首先从《My Horse》开始。NM 先是做了 5 个付费游戏，这些游戏的平均投资回报率高达 500%。而从 2010 年开始，NM 发现 F2P 的潜力更大。因为免费，所以用户更多，可以成为一个广告投放渠道，口耳相传效应也更明显。



<NM 的野心 >

NM 对 iOS 的信心越来越高，到《CSR 赛车》发售时，他们的信心达到了顶点。这是一款街头赛车游戏，不需要任何人类动作，NM 发挥不了技术优势，但它仍然获得了成功。NM 的开发人员对本作既自豪又有些不安，在它发售当天，Deeming 和 Robertson 在办公室里走来走去，不断检查各种分析资料。结果游戏发售后数日内就登上了 AppStore 的排行榜首。能有此佳绩，也要感激此前苹果的全球开发者会议上对本作进行了演示。“只要你做的游戏在质量上确实能不断地发挥硬件潜能，就会受到苹果的关注。不过我们从来没想到苹果会这么感兴趣，是他们主动联系我们的。”

NM 位于伦敦北牛津的富人区 Jericho，公司里的技术人员与设计人员各占一半。两个部门是分开的，不过两个工作区的惟一区别是技术组那里的墙壁上没有概念图。Reil 认为，将技术与游戏设计人员分开是很重要的，“当我们的技术客户需要支援时，总不能告诉他们我们的技术组正在做游戏吧？”Morpheme 和 Euphoria 的引擎授权仍然是 NM 的重要收入来源，采用 Euphoria 的近期大作有《马克斯・佩恩 3》。Rockstar 仍然是他们最忠诚的客户。Reil 说 :“Rockstar 总是渴望制作一些全新的东西，让人们惊叹，给他们从未见过的东西。我认为 Euphoria 也是如此，它以不同的方式让人物动起来，使其更具互动性，更加惊人。”

Euphoria 目前还不对应 iOS，虽然 Reil 对此不置可否，不过看起来终究会有使用该引擎的游戏登陆 iOS。“我们尚未向公众演示 Euphoria 在 iPhone 上的全面动作模拟，但这并不代表它没有影响到我们的设计。”NM 眼下最关心的是公司马上要搬到牛津中部的新办公地点，最近他们刚筹集到 1100 万美元的风险投资，正准备大展拳脚。Reil 已经瞄准了更高远的目标，“我们要成为最顶尖的次世代游戏发行商。我们不会满足于只做几款游戏的小开发商。我们相信巨大的机遇已经到来，我们将会把极其高端的内容带给广泛的消费人群。这是我们的野心。”

文 星夜 美编 NINA

否极泰来？解析2012年末商战

从2009年开始，全球电子游戏产业已经连续三年负增长。今年前9个月，美国与欧洲的电子游戏产业规模继续以超过10%的比例萎缩。这跌跌不休的状态能否在今年底得到遏制？这将会取决于11月份的表现。与去年同期相比，今年多了个《光环4》与Wii U，这两大新热点有望带动游戏市场止跌回升。因此今年的年末商战牵动着各界的神经。如果11月能成为转折点，随后在明年春季《GTAV》、《生化奇兵 无限》、《古墓丽影》、《战神 超凡》、《战争机器 审判日》、《潜龙谍影崛起 复仇》、《鬼泣DMC》等又一波大作潮的推动下，有望实现游戏业的彻底反弹。

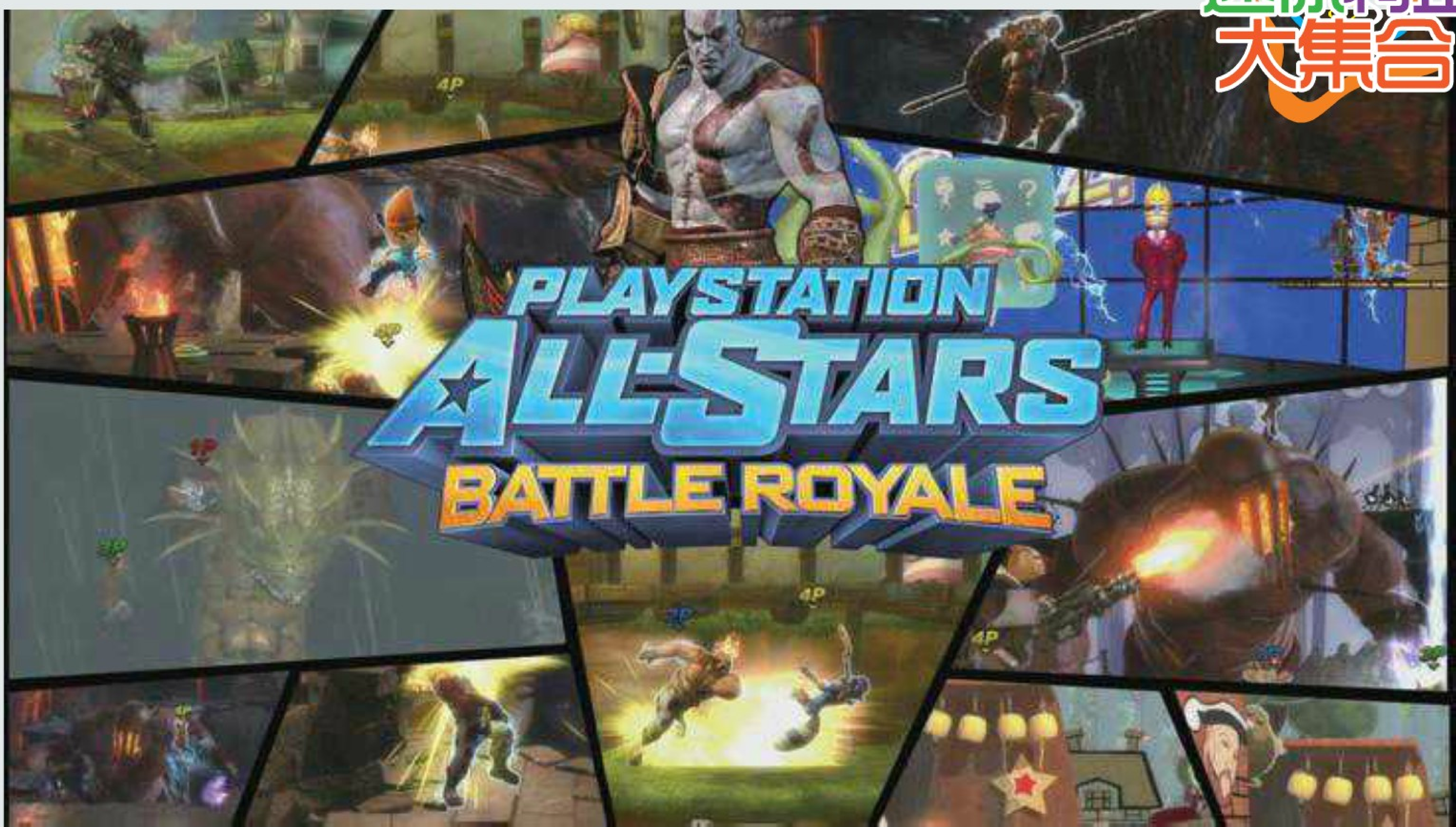
特别企划 SPECIAL FEATURE

迷你特企大集合

索尼 低调应对，闷声赚钱

年末商战游戏阵容

PS3：小小大星球 赛车、运动冠军2、PS全明星大乱斗、瑞奇与叮当 全面突袭、大众高尔夫6
PSV：小小大星球PSV、瑞奇与叮当 全面突袭



2012年末商战的赢家也许是任天堂、也许是微软，不管是谁，可以肯定的是垫底的一定是索尼。这可能是索尼十几年来最弱的一次年末商战，除了超薄版PS3这个惟一的杀手锏之外，它再也拿不出任何其他武器。没有降价，没有大作，第一方的主力独占大作竟然是《PS全明星大乱斗》。索尼可能是看到《任天堂全明星大乱斗》叫好又叫座，眼红之下就开发了自己的大乱斗。但是PS系角色的影响力与马里奥之流相比差距太大，而且PS3玩家年龄层较高，这类乱斗游戏没有什么市场。目前本作在美国游戏预订量排行榜上排在33名，没影的《最后的守护者》预订量都比它高。《小小大星球 赛车》也是以《马里奥赛车》为假想敌的游戏，同样也是蚍蜉撼大树。后者销量千万起，前者能有50万销量都算不错了。

虽然超薄版PS3发售后，在全球主机销量榜上连续几周保持首位。但是《光环4》与Wii U陆续上市后，缺乏独占大作支撑的PS3肯定要被斩于马下。至于PSV更是拿不出任何让玩家入手的理由。

可以断定，今年年末商战索尼在市场份额上一定要吃大亏。不过索尼目前重点考虑的已经不是市场份额，而是盈利性。上个财年，在索尼消费产品与服务部亏损2000多亿日元的报道中，多数人都没有注意到这样一个细节——消费产品与服务部旗下的SCE竟然实现了290亿日元的运营利润！而同期无论是微软游戏部门还是任天堂都在亏损。表面上SCE节节败退，实际上却是在闷声赚钱。争取市场份额是要付出代价的，无论是收买第三方，还是付出巨额广告费，或者是主机降价，都要靠金钱的支持。有时候往往是得到了市场份额，却是在赔本赚吆喝。而SCE是在控制成本的前提下开展其市场策略，这就是一年多来PS系主机的表现如此不给力的原因。今年秋季商战，SCE的战略目标同样是“先把钱赚到手再说”。所以制造成本比原机型低得多的超薄PS3竟然保持相同的价格，作为主力的几款第一方游戏都是低开发成本的作品。《战神 超凡》等大作则是锁定明年春季商战，届时Wii U热度散去，微软手中也没有太多王牌，正是PS3趁虚而入的好时机。

“赚自己的钱，让别人斗去吧！”——这就是如今SCE的心态。

微软 狙击Wii U主力军

年末商战游戏阵容

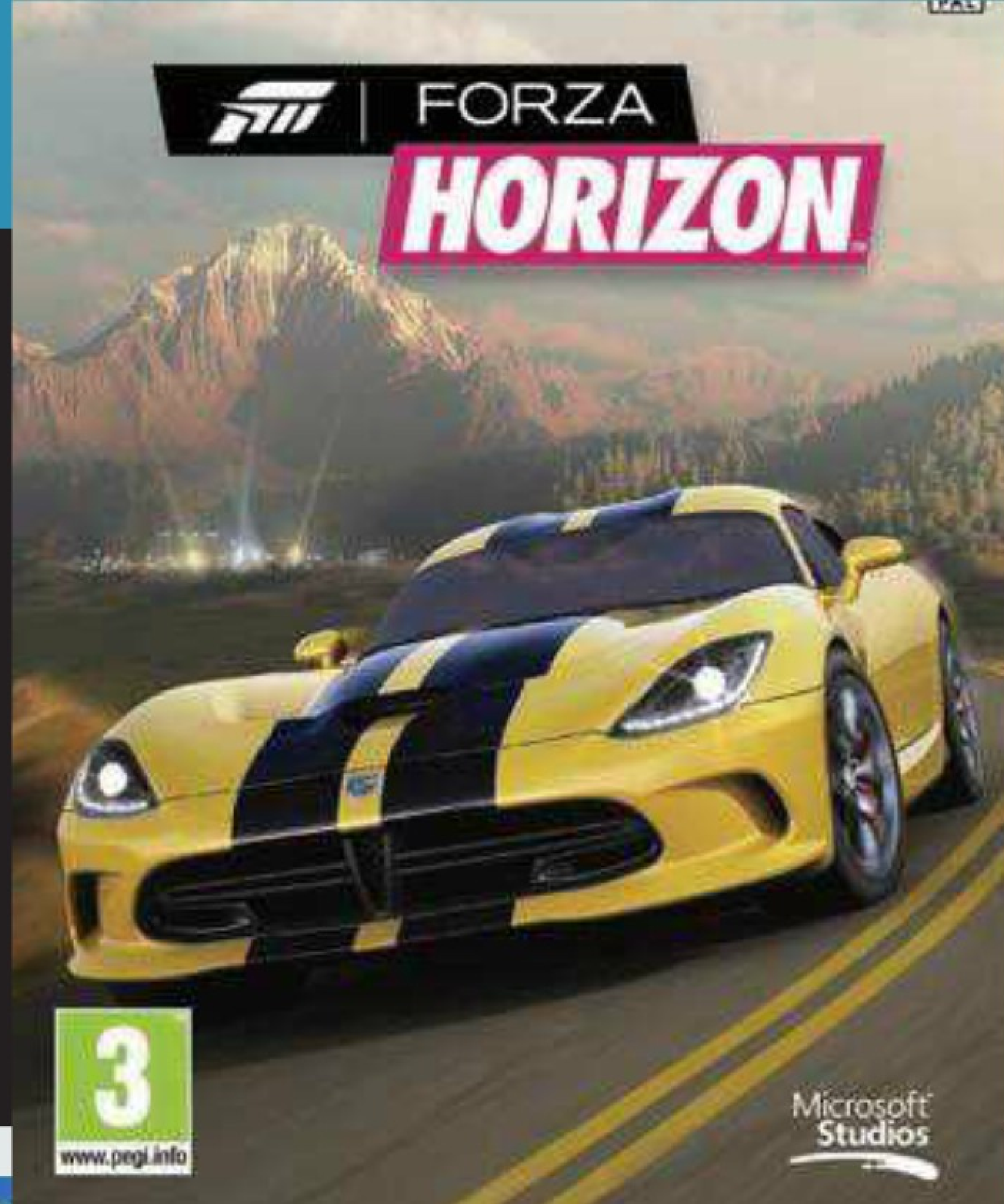
光环4、极限竞速 地平线、神鬼寓言 旅途、舞蹈中心3、耐克+Kinect锻炼



根据微软最近发布的财报，7～9月期间，X360出货量为170万台，比去年同期大幅减少了60万台。负责游戏业务的娱乐设备部，运营利润暴跌94%至1900万美元。X360销量下降的应该是主机进入生命周期末端的正常现象，而盈利的降低，与X720研发费用的提高有关。另外在主机造价方面，X360目前与PS3相比已经没有多少优势，对Kinect的大力推广反而使其硬件利润率可能低于PS3。据分析机构推算，Kinect的造价高于Wii U的平板手柄，微软力推的4GB

Kinect 版 X360 套装确实没有多少利润空间。

在索尼消极应战、闷声赚钱的同时，微软成为年末商战期间狙击 Wii U 的主力军。从 10 月份开始，美国各大零售商纷纷将 4GB Kinect 套装售价降低 50 美元。此举并非微软的官方降价，但肯定是微软提供了足够低的批发价，零售商们才有降价的可能。在 Wii U 发售一个月前降价，用意已经很明显。不过用降价的方式打压对手，可以说是杀敌一万自损八千，对年末商战期间 X360 业务的盈利将会有负面影响。好在有必定大热卖的《光环 4》存在，本作带来几亿美元的利润不在话下。此外如《极限竞速 地平线》、《神鬼寓言 旅途》等都是稳赚不赔的游戏。加上年末商战期间大作如云，光是权利金收入就能拿到手软。所以就算微软采取了价格战的手段，这一个年末商战应该仍能实现不菲的利润。此外，微软在此次年末商战期间的主流化战略进展顺利，X360 再次秋更之后，多媒体功能更加完善。今年秋季的 X360 新作中，Kinect 游戏占了半壁江山，Kinect 正日益成为 X360 不可或缺的一部分。微软借助 Kinect 打造的客厅新娱乐方式正逐渐成型。



任天堂 赔本赚吆喝

年末商战游戏阵容

3DS：跃出 动物之森、纸片马里奥 贴纸之星、口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

Wii U：新超级马里奥兄弟 U、任天堂乐园、Game & Wario





若论人气，今年年末商战的最大赢家非任天堂莫属。年末商战向来是任天堂的主战场，因其软硬件产品都更适合低龄玩家，很容易被家长当做圣诞礼物。自 NDS 以来，美国圣诞商战的大赢家向来是任天堂，今年也不会例外——至少在销量和销售金额上理应如此。

3DS 在日本的王者地位已经是巍然不动，目前也是任天堂的赚钱主力。不过今年到 10 月份为止全球最畅销的游戏是上半年发售的NDS游戏《口袋妖怪 黑・白 2》(美版 10 月份刚发售)，该作的丰厚利润也给任天堂筹备 Wii U 首发提供了弹药。但是它的存在也有一些负面影响——那就是欧美的很多 NDS 用户降低了购买 3DS 的兴趣，《口袋妖怪 黑・白 2》足够他们玩上一个寒假。当前的现实是，任天堂对欧美掌机市场已经完全没辙。尽管如此，至少在圣诞黄金商季期间，凭借任天堂强大的市场运作，3DS 应该还是能在欧美火一阵子。

至于 Wii U，目前在全球范围的预订情况都非常火爆，各地零售商已表示缺货在所难免。Wii U 在销量和人气方面成为年末商战大赢家毫无悬念。但是它能否帮助任天堂摆脱亏损就不好说了。岩田聪表示 Wii U 是亏本卖，加上首发期间巨大的广告投入，来自 NDS 和 3DS 的利润够不够贴补是个问题。而且很多首发游戏是可以免交权利金的，Wii U 初期的权利金收入也将十分微薄。可以说，过去只在对手身上发生的"赔本赚吆喝"现象，很可能成为今年任天堂年末商战的真实写照。



第三方：竞而不争

作为全年最重要的销售旺季，年末商战仍然是第三方最关注的主战场。不过与往年相比，今年各大第三方明显更加理性。过去各第三方是一窝蜂地把大作聚集在年底，玩不过来的玩家们只能择其优者而玩之，水准稍逊、名声稍低的游戏很容易遭到排挤。所以今年很多大作被安排到明年春季甚至夏季。年底的大作阵容依然壮观，但类型的分布更为均匀，FPS、动作射击、动作冒险、竞速等类型各有其代表性大作，同类相残的大作并不是太多。在拥挤的 FPS 市场，也都形成了风格迥异的多种流派，《光环》、《COD》、《冤罪杀机》、《边境之地 2》等游戏都围绕着不同的游戏人群。避免跟风现象，创造自己的强势游戏类型，才能形成最健康的业界形态。

文 纱迦 美编 NINA

Kinect 金色之秋

2012 年 1 月 10 日，微软在 CES 2012（2012 年国际消费电子展）开幕之际放出一段宣传影片，表示 X360 目前全球销量达到 6600 万台，而 Kinect for X360 的累计销量也达到了 1800 万台。在此之后，微软没有透露 Kinect 的销量情报，不过从 X360 销量突破 7000 万台这一点来看，Kinect 销量应该已经达到 2000 万。为了避免出现类似 Wii 后期崩盘的情况，微软一直在对 Kinect 的潜力进行挖掘，与之配套的高素质游戏也在保持持续推出。2012 年的秋天大作如云，Kinect 同样是好戏连台。

Kinect 降价迎 Wii U



Kinect 的官方售价是 149.99 美元，折合人民币约 1000 元。但事实上 Kinect 的价格远低于这个价格。因为 4GB Slim 主机 +Kinect 的套装卖 299.99 美元，有很多玩家选择只要主机、不要 Kinect，由此产生了大量的拆机 Kinect。虽然在欧美地区微软不允许这么做，但这种情况在亚洲尤其是中国非常普遍，这种拆机 Kinect 大概只需要 600 多元即可入手，同时还包括《Kinect 大冒险》、《水果忍者 Kinect》、《木偶神枪手》这三个体感游戏。有鉴于此，8 月 23 日，微软宣布将北美地区的 Kinect 售价从 149.99 美元降到 109.99 美元，这个价格就和拆机版非常接近了。

在感恩节期间，美国各大零售商已经开始进行 X360 的 50 美元大降价。此次降价是由 GameStop 率先发起，为年末主打的“4GB Kinect 假期套装”，其中包含 4GB 版 X360 以及 Kinect，外加《Kinect 大冒险》和《Kinect 迪士尼乐园》两款游戏。另外，同捆《上古卷轴 V 天际》和《极限竞速 4》的 250GB 版 X360 也将降价 50 美元。微软此举无疑是为了迎战即将发售的 Wii U，Wii U 和 X360 同属 HD 平台，又继承了 Wii 的体感操作，两者面临直接竞争关系。微软一方面通过 Xbox SmartGlass 来削弱 Wii U 的优势，另一方面也通过为 Kinect 降价来分流 Wii U 的潜在用户。去年微软凭借降价首度成为年末商战的赢家，今年如果能蝉联这一荣誉，将对自己的竞争对手造成重大打击。

大作支持新方向

由于 Kinect 的特性，Kinect 游戏与传统游戏有较大区别。为了吸引传统玩家购入 Kinect，微软也是煞费苦心，不仅要求自家旗下的大作全部对应 Kinect，而且鼓励第三方厂商将其大作与 Kinect 结合起来。从《极限竞速 4》的赏车到《幽灵行动 未来战士》的赏枪，一开始第三厂们没少走歪路，不过如今第三方们似乎找到了传统大作支持 Kinect 的最好方式——语音控制。



最早一个活用 Kinect 语音控制的第三方大作是《质量效应 3》，在游戏中玩家可以通过出声控制自己队员的行动，很有点战场指挥官的临场感。如今《FIFA 13》、《NBA 2K13》、《NFL 13》都时髦地引入了类似的设置，玩家可以在比赛中高喊队员改变战术，过一把球队教头的瘾。而《愤怒的小鸟三部曲》也可以通过语音控制来方便地重试，极大地缓解了重复尝试的疲劳感。

不过语音控制也有局限性，最大的问题便是仅对应部分语言。虽说英语在欧美国家算是通用语言，但一个热情的球迷在自己球队陷入危机之时肯定是口吐自己的母语，至于中国玩家就更不用说了。虽然 X360 主机可以通过更新支持多国语音，但具体到每个游戏这就变成不可完成的任务了。但总的来说，这已经算是一大进步了。

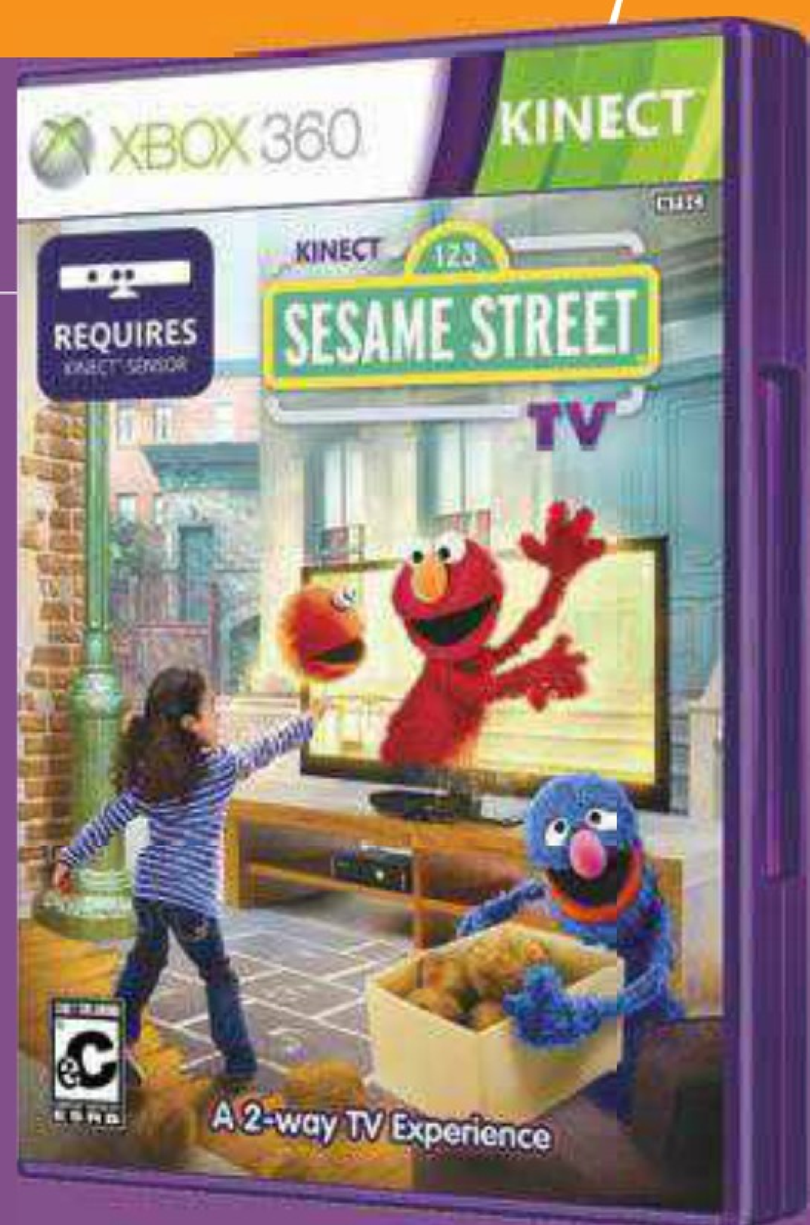
互动 TV 节目闪亮登场

X360 对于微软来说并不仅仅是一台游戏机，而是要霸占千家万户客厅的利器，为此微软在 X360 上投放了大量视频内容。正如同如今不少电视能玩游戏，微软则是在想让游戏机能看电视，而互动 TV 节目是微软的又一尝试。

如今在 Xbox LIVE 上玩家可以赏玩两个互动 TV 节目，它们分别是《Kinect 芝麻街 TV》和《Kinect 国家地理频道 TV》，这两个节目都是在美国乃至全世界都拥有顶级人气的。这两个游戏（姑且还是称其为游戏）均发行了 Xbox LIVE 下载版和光盘版。下载版完全免费，对全世界用户开放下载，但下载版只能观看部分节目，玩家需要花钱购入具体集数，亦可花费 2400 点 MSP 一次性购买第一季全部内容。而光盘版收录了第一季的全部内容。

和普通的 TV 节目相比，这种互动 TV 节目借助 Kinect 变出了不少花样，例如玩家在观看非洲草原的时候，突然会出现让你拍照的任务；而你在观看芝麻街中的怪兽们陷入困境时，会适时插入一些迷你游戏让你来帮助它们。如此设定令死板的节目变得生动有趣，而且微软还为每个互动 TV 节目设定了 1000 点成就，下载版和光盘版可分开获得。

不过可惜的是目前这两个互动 TV 节目还没有推出中文版，让我们在期待更多优秀互动节目推出的同时也小小地期待一下中文版的推出吧！



今秋 Kinect 关注作品

NBA 宅篮高手 NBA Baller Beats

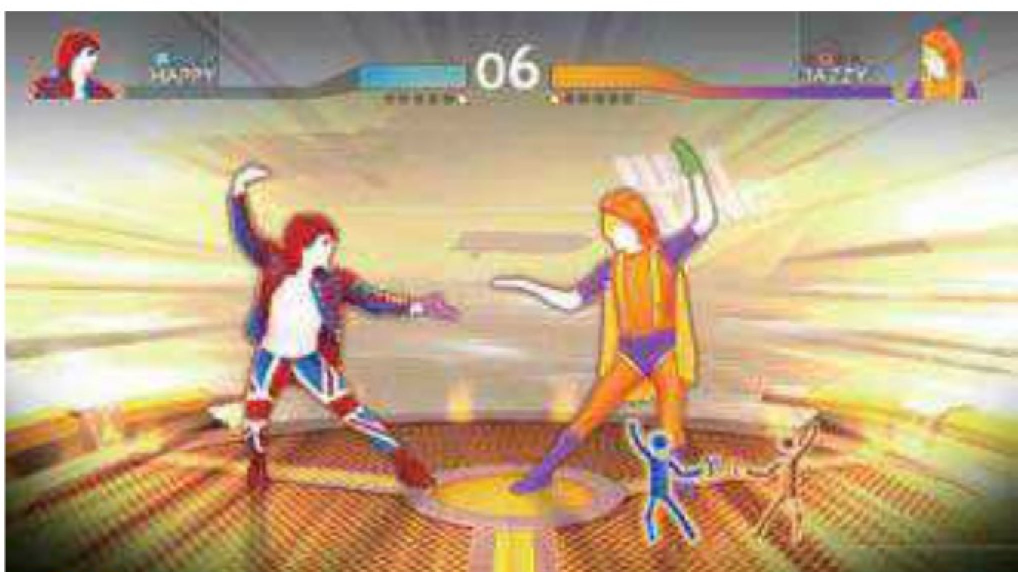
已发售 推荐度：★★★★☆

在实际玩到这款游戏之前，你恐怕很难想到：这竟然是个音乐游戏。游戏的玩法有点像过去的《DDR》，但在这个游戏中当节拍到来的时候，你不是用脚，而是得用篮球准确地拍到节奏上，这样才算是打对了节拍。这只不过是个开始，随着游戏难度的提升，你还必须做出类似于胯下运球、投篮、传球等动作，对于玩家的运动能力是个极大的考验。本作毫无疑问并不适合所有的玩家，尤其是那些四体不勤从不出现在篮球场上的人，但如果你热爱篮球，本作绝对是有史以来最适合你的游戏之一。对了还有一点要告诉你，玩的时候小心楼下的住民投诉你哦！

跳舞吧 4 Just Dance 4

已发售 推荐度：★★★★★

去年育碧一口气在 X360 上发售了 3 个《跳舞吧》游戏，但游戏的玩法与《舞蹈中心 2》相比实在相去甚远。如今的《跳舞吧 4》一雪前耻，令其无愧于世界销量最高的舞蹈游戏之名。和之前相比，尽管这次的 4 依然是采用在关键帧上摆 POSE 的玩法，但动作丰富性和判定精确度比过去好了很多，多人舞蹈时不同玩家的动作区别更大。此外也有像《舞蹈中心》那样需要全程跟随虚拟舞者运动的环节。考虑到《型可塑 2013》不再有 X360 版，《跳舞吧 4》大幅强化了健身内容，单为健身来购买本作也是值得的。本作随后还会推出《江南 STYLE》DLC，值得期待。



舞蹈中心 3 Dance Central 3

已发售 推荐度：★★★★★

《舞蹈中心》是公认的 Kinect 最佳游戏之一，本系列最大的特色就是玩家需要全程做出舞蹈动作，虽然这导致游戏难度大幅上升，但能让玩家真正体会到舞蹈的乐趣。可以这么说，在《舞蹈中心》面前，其他舞蹈游戏都只不过是个游戏而已。系列以每年一作的频率稳步推出，今年的 3 代和 2 代一样，有中文字幕和中文语音。系统方面最大的变化是支持 8 人同乐，判定方面更加精确。这回游戏更偏重经典曲目，会忠实再现上世纪不同年代的舞蹈风格。按照惯例，时下的流行金曲将以 DLC 形式推出，不过良心的是每作 DLC 都可以继承。本作也将预定加入《江南 STYLE》DLC。



哈利波特 Kinect Harry Potter for Kinect

已发售 推荐度：★★★☆☆

作为跨平台游戏的常客，这回华纳兄弟选择 X360 平台作为本作惟一选择的原因，当然就是因为 Kinect 独一无二的特性。游戏活用 Kinect 的扫描技术，将玩家的脸部特征直接转换进游戏角色，玩家借此化身为霍格华兹的魔法学员，和哈利波特一行展开所有冒险。游戏内容集 8 部作品之大作，让玩家体验到原作中诸多经典场面，如魁地奇比赛、魔法决斗等等。游戏充分发挥 Kinect 魅力，玩家只要挥动魔法棒，高喊“Expelliarmus”之类的咒语，即可在自家客厅展开魔法大战。游戏还收录了丰富的合作项目，多人游戏一样带感。

耐克 +Kinect 健身教练 Nike+ Kinect Training

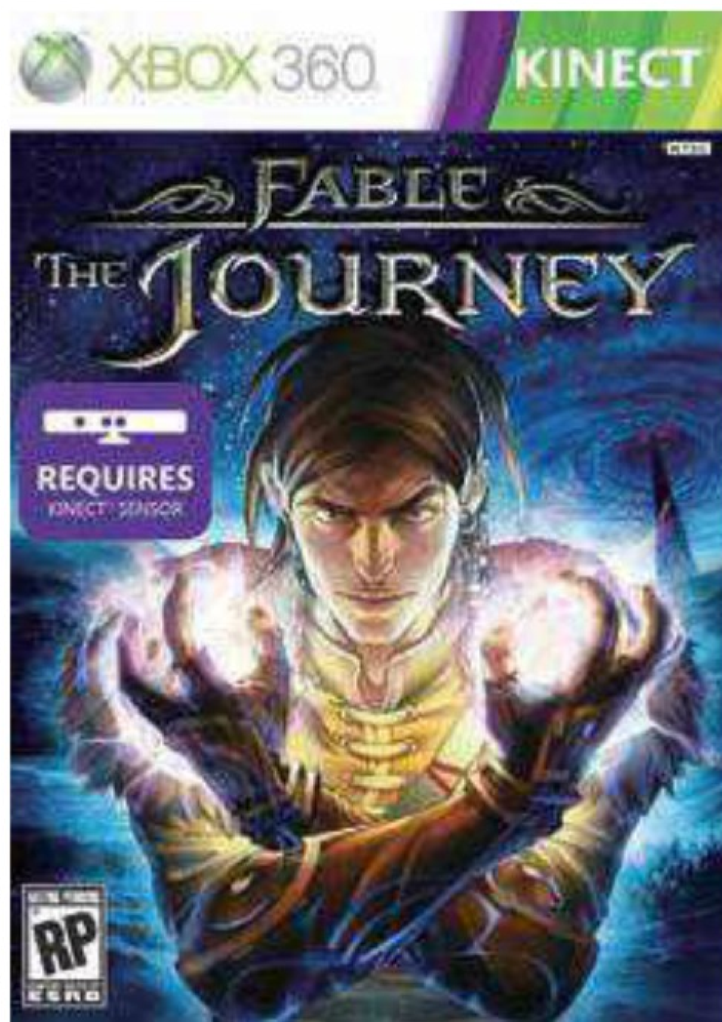
已发售 推荐度：★★★★★

本作是在今年 E3 展上微软公布的话题大作。微软联手世界顶级运动品牌耐克（NIKE）打造的游戏，为玩家健身减肥、优体塑型提供了更详实可靠的方案。每 4 周，游戏将评估玩家的力量、耐力和整体健身标准，并随时间的推移显示玩家的进步。通过 Nike+ 和 Xbox LIVE 的社交功能，玩家可以和自己的朋友一起健身，通过手机、X360 和网络来随时追踪个人信息。游戏采用 Nike 体育科学和 Kinect 技术，打造动态和即时反应的全身性训练计划，玩家可以从耐克的专家那里得到个人指导。《耐克 +Kinect 健身教练》将是有史以来最专业的健身游戏。

神鬼寓言 旅程 Fable: The Journey

已发售 推荐度：★★★☆☆

这是一款完全以传统大作的标准来开发的 Kinect 游戏。和一般的 Kinect 游戏不一样，游戏并不是一开始就直奔主题，而是和角色扮演游戏一样慢慢让玩家融入游戏。不过游戏的创新是坐着也能游玩，因此尽管流程不短，长时间游玩也不会令人劳累。游戏主要分为驾驶马车和徒步作战两个部分来进行，马车部分略显枯燥，战斗部分花样百出。虽然自由度不及系列正统作品，但作为体感游戏来说已属不易。游戏的世界观与系列一脉相承，故事发生于 3 代之后，很多著名景点都会在游戏中忠实再现。游戏有官方中文版，玩家可以全身心投入到游戏之中。



文 洛克 美编 NINA

由封面看东西方审美差异



“对于这样的裂缝，几乎是非常难以融合的。我时常会听到看到两方面的事情，而我非常想弄清楚该如何填补这条裂缝。日本的游戏所面临的市场环境和西方是完全不一样的。”——Peter Garza（ Tecmo Koei 本土化制作人）

东西方的观念存在着很大的差异，为了适应不同玩家的要求，不少公司都会在各地设立本土化的机构以便符合当地玩家的需求。比如改变人设，改变封面，甚至要在部分关卡设置上做出变动。本文将从封面对东西方的审美风格做对比，带领大家感受东西方审美的差异吧！

《星之海洋 4 国际版》日版封面



《星之海洋 4 国际版》美版封面



▲您喜欢哪种风格的封面呢？

游戏封面重要性

不管美术成分在游戏研发进程中所占的比重或者话语权为何，对玩家而言视觉仍然是每个人接触游戏并可能获得初次愉悦反馈的最直接方式。而游戏封面也是玩家在没有正式开始接触游戏时俘虏玩家的重要因素之一，它赋予了游戏别致的生命力，封面的重要性由此可见一斑。在游戏中，美术层面的表达可能更经常通过两个层面对玩家进行暗示：一个是和玩家本身的文化背景相匹配进行色彩和深浅度的填充以玩家的熟识度进行情感的快速切入；另外一个则是以整体的风格属性去判断和迎合具体群体玩家的认同属性。而这些是造成东西方审美差异的主要原因。

人物设定的差异

关于人设的争议在玩家中持续了很多年，对于中国玩家来说，由于地理环境与日本比较接近，日系的人设会比较容易接受。不过随着全球开放性的加强，也有越来越多的人爱上了美式粗犷的画风，觉得那才够范。两派玩家也为此争执不下。早些年在日本的 2ch 上，由于《镜之边缘》女主角的欧美人设引发了一场争论，后来也有人看着不爽画了同人版的女主角，如下图：

《镜之边缘》原版



《镜之边缘》同人版



相比原版，同人版最大的区别就在于眼睛和胸部上。眼睛由原来的“钩眼”变大变圆，神情因此变得缓和；脸变得更加圆润，胸部也变大，与原版相比更有“女人味”一些。不过因此也引发了美国人的吐槽。总而言之，在人设上，欧美画风的画法偏向写实风格，线条非常“硬”，喜欢突出人物的动态感和立体感，偶尔也喜欢用适当夸张展示风格化；而在日系画风上，着重的是氛围和“唯美感”。拥有大眼睛，纤细的身材。画风比较细腻，人物的塑造更是非常考究。对于人物的性格和一举一动，都细致有加。更有一些角色仅通过表情、寥寥数句话和一些动作，就能让这个人物生动地展现在观众面前，比如在开篇的《星之海洋 4 国际版》的对比中，虽然人设是一样的，但美版带来一种立体和生动的感觉；日版封面则倾向于用表情给玩家带来一种亲切感。

有一款叫做《Be My Princess》的日本恋爱养成游戏。虽然当时美日两个版本发售时间一样，但在后来欧美版为了照顾本地玩家的口味进行的调整，就成了以下的模样：

日本版



欧美版



“这是哪个星球跑来的！”，虽然有不少本土玩家的吐槽。但在修改后欧美版的销量还是攀升了不少。这也说明了人设本地化的重要性。比较出名的还有《波斯王子 时之沙》的日版。为了照顾日本的玩家，育碧将原本粗狂的主角变得柔缓和细腻。除此之外，“《铁拳》系列”等众多也对人物做了一些细致的改动，使之更加符合本土玩家的需求。

原版人设



日版人设



当然还有一部分游戏，主角并没有改变，但主角的表情和眼神有了很大变化，例如《新・光之神话》的差异、《星之卡比》的不同等。之所以会这样还是在于文化上的差异，欧美崇尚展示力量，而日系画风则更多倾向于带给玩家一种亲切的感觉。

《新・光之神话》美版



《新・光之神话》日版





▲《星之卡比》日美版对比，美版的卡比总给人一种苦大仇深的错觉。

氛围的差异

除了最基本的人设之外，日版与美版的封面在氛围上也有着较大的区别。前文提过，欧美的画风偏向于写实风格，而日系画风则偏向于幻想和故事的展现。例如还是开篇的《星之海洋 4 国际版》，日版整体氛围倾向于展示团结友情的故事性；美版则偏向于宇宙的浩瀚和人物写实感。同样的还有《神话传说》。对比下日版和美版的画面，发现日版采用白色为主基调，整体给人一种“幻想”的氛围；美版采用了写实的风格，每个人物都接近真实人物的肤色。且人物都是动态正在战斗的姿态。这些细节也表现出厂商的细致和用心。

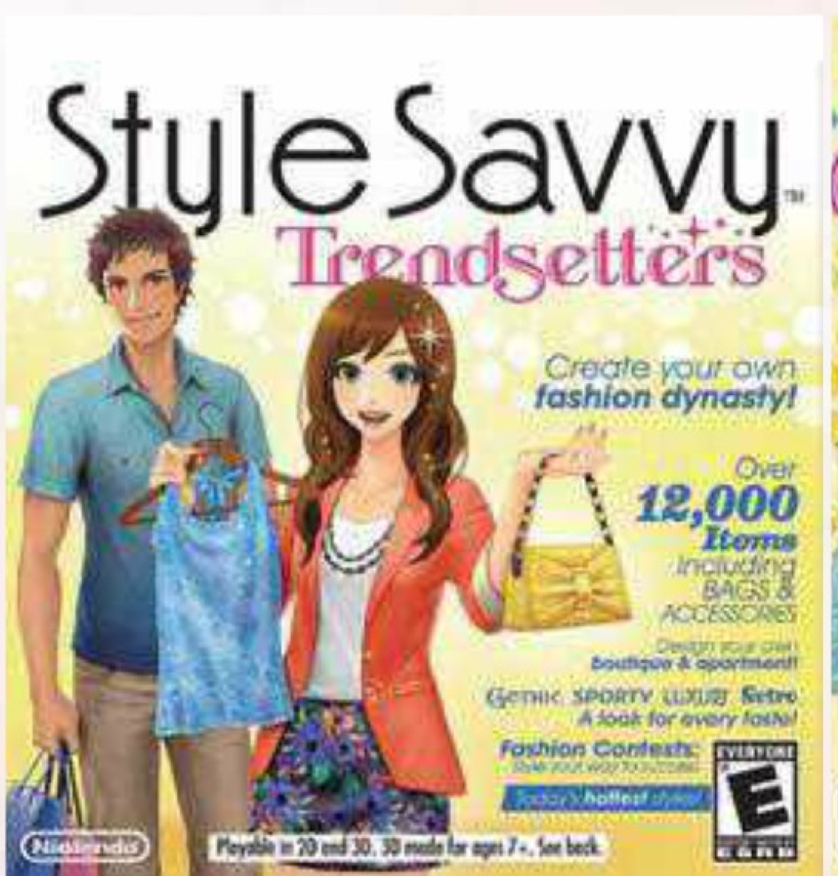
《神话传说》美版



《神话传说》日版



《style savvy》



《girls mode》



这是同一款 3DS 游戏，主要流程是成为店长并经营自己的小店，虽然内容相同，但在宣传和封面上有很大差异。其中《style savvy》是美版，画风偏向于成熟和稳重，并以搭配道具数量多为主要卖点；而日版则倾向于以角色靓丽青春作为感染力吸引玩家。这也是由地域和文化的差异决定的。

“毁童年”的案例

举了那么多成功的例子，当然也有一些由于对异国文化的不了解或者好心办了坏事的本地化工程案例。请各位做好心理准备，重口味的就要来了。

洛克人

“《洛克人》系列”是众多老玩家的回忆，其声望和地位在电子游戏业界极高。1987 年推出的《洛克人》开创了一部以难度和机械人著称的动作游戏，其游戏风格更是受到了大家的欢迎。



►看，清新而可爱的画风，将游戏的特点展现到极致。



“大叔你谁啊？！”相信不少玩家会有这种感叹。满身赘肉的大叔，紧身的衣服，坏人般的表情，还有奇怪的姿势。没错，这是“毁童年”系列的美版的《洛克人》。说起这个系列还有关于名字的趣闻：在登陆欧美时，“ROCKMAN”的名字不够威猛，所以美国分公司将它改名为“MEGAMAN”。于是一改，咱可爱的“ROCKMAN”也就“MEGA（百万）”了起来。

影忍舞



接下来是来自 MD 的“影忍舞”，作为一款爽快的横版过关游戏给笔者留下了很好的印象，直到看到了美版的封面。

日版无需多说，漂亮，帅气。但美版的刀做成了棒球棍形状。整体风格也相当怪异，总的来说就是一个怪人拿着个棍球棒在欺负女子……。

幻想水浒传

“《幻想水浒传》系列”以角色多而卖点，日版的封面也很好地体现了这一点。但一代的美版封面绝对算是黑历史，这五个面瘫的家伙是什么回事？！





零



“《零》系列”以其特有的日式恐怖氛围让各位玩家感受到了前所未有的恐怖感。XBOX 日版的封面是一袭红衣，配合上具有宗教含义的祭祀绳，给熟悉东方文化的人一种不寒而栗的压抑感。但走到了欧美，封面则变成了这个样子。在这具有冲击感的画面下，原作内涵不仅一丁点都不剩，还极易让玩家反感。

随着东西方游戏的融合，游戏封面，人设也渐渐地国际化。跨越了区域障碍，创造出了一批东西方都喜爱的角色。例如“《潜龙谍影》系列”的 Snake、由日系画风逐渐成熟的“《街头霸王》系列”等。像上个世纪雷人的封面也渐渐变少了，但回头看看这些“黑历史”的封面，不知道您会不会会心一笑呢？

结语

游戏封面具体到风格层面，有些内涵在不同的场合效能即能立竿见影，日本的卡牌社交游戏在本土受到异常的欢迎，但是日本风的游戏诸如 Spirit Force 在其他的市场就表现得不尽如人意，而另外一些游戏，如 Zombie Jombie，在摒弃日本漫画风格后同样能在北美获得不俗的用户表现，这种印记的群体属性是相当明显的。如何使游戏跨越地域障碍，将最大的表现力展示在其他地域的玩家面前，对于游戏厂商也是不得不深究的一个问题。但无论如何，东西方的风格差异虽然存在，但并没有优劣之别。只要玩家喜欢，就是好的风格，不是么？

雅乐道

迷你特企大集合



——从《大神》浅谈日本雅乐

作为一款以日本神话传说为背景、融会了大量传统民俗元素的游戏，《大神》的故事设定一直以来都是考据迷们孜孜不倦研究分析的对象。即便是在游戏问世的六年后，这份考据的热潮也从未真正消退过。随着越来越深入《大神》的世界，我越感受到四叶草工作室并不是以游戏的角度在制作《大神》，而是要将其打造成一款融会宗教、哲学、伦理、美学为一体的艺术品。“和、敬、清、寂”，这四个字原本是日本茶道的四谛，亦可以视为是对《大神》的精炼概括：和谐的自然之美与和悦的角色人格之美相应成趣、对世间万物生命皆怀有一颗敬畏之心、洗去凡世的浮尘净化心灵的“清”、以及忘却一切回归质朴的“寂”，这种返璞归真的情怀在《大神》与其他游戏作品之间划分出了一条明确的分水岭，一边是娱乐，另一边则是艺术。

随着高清重制大潮的兴起，《大神》最终也没能逃离这一宿命。但对于《大神》而言，却未必是一件坏事。当年《大神》虽然获得了众多媒体的一致褒奖，但销售量却并没有取得与口碑成正比的成绩，在玩过《大神》的玩家眼中看来，14 万套的销售量低得不可思议，也为 Capcom 遣散四叶草工作室的计划埋下了合适的借口。四叶草、神谷英树和 Capcom 的爱恨情仇在此不想多谈，因为无论怎样的矛盾都不应成为这款神作遭到埋没的理由。你可以嘲笑 Capcom 的没有节操，讥讽他在弄死四叶草后又拿人家的作品榨取剩余价值，但这并不妨碍你为《大神》的再度归来而欢欣鼓舞，因为它值得你这么做。

在《大神 绝景版》发售之际，我想再一次从它的角度来谈点什么。既然剧情部分早已被分析成了陈谷子烂芝麻，那就只能从谈及较少（相对而言）的音乐部分入手了，苦笑。时至今日，《大神》的 OST 仍然算得上是游戏音乐界的珠玉之作，正





像本文开篇所说的那样，茶道四谛贯穿于游戏的始末，“和、敬、清、寂”同样也是《大神》音乐的精髓。笼统地讲，《大神》的音乐类型是日本雅乐，但并不属于传统性质的雅乐范畴，而是融合了许多现代乐器、其他国家民族乐器乃至于交响乐成分在其中的现代雅乐。毕竟，传统雅乐是不适合用做游戏音乐的，但《大神》的这次尝试却为许多年轻人开启了一道通往雅乐文化的大门，对传统文化的推广发展的作用是不言而喻的。

首先让我们来了解一下什么是雅乐。雅乐并非是日本独有，其最初发源自黄河文明，换而言之，雅乐起源自华夏中国。从西周王朝开始，雅乐就已经是祭祀祖先、宴飨朝贺时的御用音乐，儒家更把它奉作最高典范，认为它的音乐“中正和平”、歌词“典雅纯正”。雅乐这个词中的“雅”是相对通俗流行音乐的“俗”而言的，打个不太恰当的比喻，在古代，雅乐的地位相当于是现代的“古典音乐”，是只有王侯贵族才有权利享受的上流乐曲。后来随着华夏文化不断地向外扩张，雅乐这一音乐形式也伴随着移民、使节传到了朝鲜半岛、日本等周边国家，在当地生根发芽，融合进不同的民俗文化之后逐渐发展成一门独特的文化。

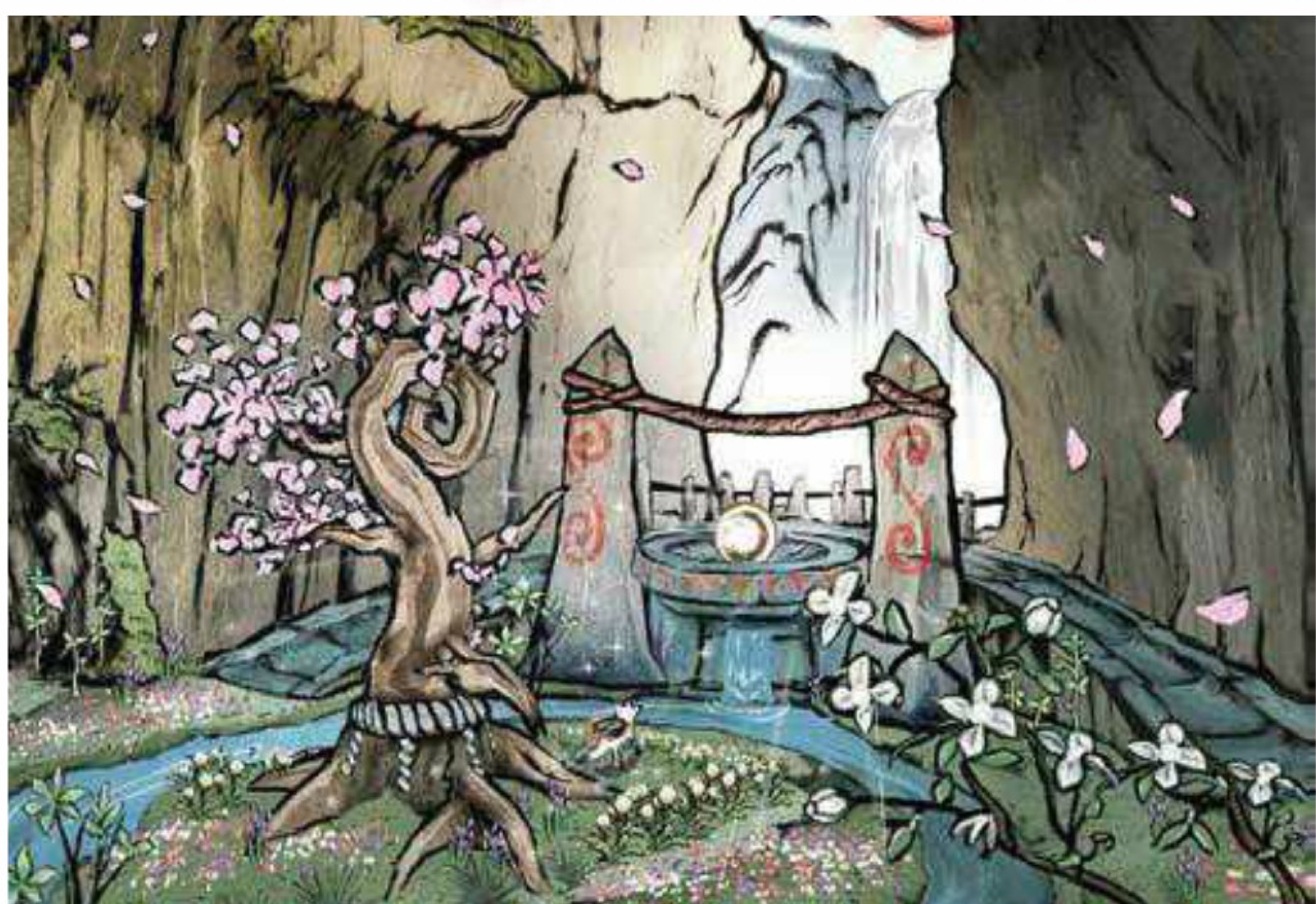
严格意义上来说，所有文明中音乐的诞生都并不是为了娱乐大众，而是为了宗教活动的祭祀之用，雅乐正是由这种祭祀音乐一步步转变而成的。因为有着宗教这一层地基存在，传统雅乐传达给听者的并不是单纯上的愉悦感，而是通过乐器的演奏形成一种庄严、肃穆、安静的气场，令置身其中的人不由自主地对神明、对统治者产生绝对的敬畏。

在日本最为古老的历史书《古事记》中曾经记载了一段关于日本神道教最高神祇天照大神的轶事。相传素盏鸣尊来到高天原居住后终日惹是生非，最终惹怒了高天原的管理者天照大神，天照一气之下干脆躲进了天岩户中不肯出来。由于天照的属性是太阳女神，当她躲起来时整个日本就陷入暗无天日的状态，灾祸横生。其他众神见状便在天岩户外面载歌载舞，故意制造出很大的响动来唤起天照的注意。果不其然，在好奇心驱使下天照从天岩户的缝隙中探出头一探究竟，早已守候在门口的天手力男神便一把抓住天照，将她拉出了天岩户，于是阳光重新回到了古日本国。在这则传说中有特别提到通过演奏乐曲的形式来取悦神明，这大概就是日本历史上最早关于神乐的记载。而《古事记》的问世年代恰好与中国雅乐文化流传进日本的时间相吻合，神乐与雅乐在性质上原本就具有共通点，相互影响借鉴之下最终于公元十世纪左右形成了日本雅乐这个文化体系。神乐被划分在雅乐的大框架之中，特指从事神道教神事活动时演奏的歌舞，而雅乐除了包含有神道教的音乐外，还囊括了为日本皇室所创作弹奏的乐曲。通过上述文字，大家就可以发现，《大神》这款游戏的音乐部分会选择雅乐这一古典形式不仅仅是出于对作品风格的考量，更多的是带有一种“献给神”的意味，毕竟《大神》的主角白野威虽然外表是一条狗，哦不，是一条狼，但它的真实身分却是天照大神嘛。

日本雅乐在平安时代达到了顶峰，这期间日本地区鲜少有战乱，人民的生活安定祥和，与周边国家的交流往来密切，无论是政治经济还是文化领域均达到了空前的制高点。上至皇室贵族下到平民百姓，皆以崇尚风雅为荣，在这种大环境下，雅乐自然会得到蓬勃的发展。但以 1467 年开始的应仁之乱为转折点，日本被一干大将们卷入了长达 1 个世纪之久的战国时代，数不清的文化在战乱的蹂躏下毁于一旦，雅乐也遭受到毁灭性的破坏，众多在宫廷中担任雅乐演奏的乐师们纷纷四散奔逃，大量的乐谱资料、舞乐服装、演奏器具都被焚毁，许多演奏技法与曲目也随着乐师们的离世而彻底消失，雅乐面临着生死存亡的传承危机。直到德川幕府创建之后，雅乐才得到重新的重视，政府将四散在日本各地的雅乐乐师的后人们云集到宫中，组成“雅乐局”，复兴雅乐文化。但是因为经过了长达一百多年的断档期，平安时代的雅乐在缺乏系统性管理的前提下已经形成了众多的分支流派，传统雅乐究竟能被修复到何等程度，也成为了一个无解的疑问。







在漫长的发展历程中，日本雅乐在乐器上与中国雅乐形成了天壤之别。中国雅乐的乐器为钟、磬、琴、瑟、箫等，日本雅乐的乐器则为三管、三鼓、两弦。三管指的是笙、筚篥、龙笛（或高丽笛、神乐笛）；三鼓指的是乐太鼓（或大太鼓）、钲鼓、羯鼓；两弦指的是乐琵琶、日本筝（或和琴）。其中，三管又有着更深一层的含义：笙代表的是从天空中射下来的光，龙笛代表着在天地之间自由游走的龙，筚篥代表的则是生活在地上的百姓之声。在合奏时，筚篥担任主旋律的部分，龙笛则用来填补筚篥无法发出的音色部分，用以丰富旋律。而笙的音色有一种自然且神圣的美感，常被用在乐曲高潮部分充当和声之用。

独特的乐器也是卡在日本雅乐复兴上的一个大问题。在经历了战国时代的洗礼之后，损失的不光是雅乐的乐谱与乐师，就连制作雅乐乐器的手艺也几近失传。举例来说，现在在日本还能制作龙笛与筚篥的职人的数量掰手指头都能数得过来，这也就导致了雅乐乐器的价格非常昂贵，绝非普通家庭能承受得起。另一方面，乐器的保存也有严苛的规定，像笙的簧片部分很容易因为凝结到水汽而导致音色完全走样，因此在演奏间隙时必须保持周围环境的温度避免出现水汽，即便是在炎热的夏天，也必须在一旁放置火盆或是电热器；筚篥为了保持簧片部分的柔软要定期在绿茶中浸泡。与此同时，随着雅乐文化开始在民间的普及，许多寺院和神社为吸引香客开始在举行祭祀活动时邀请能表演雅乐的团体，但出于成本等因素，受邀的演奏团体大多是水平很低的艺人，不正宗的表演很容易给观众留下错误的印象。而且这些团体也还在招收学员传授错误的演奏方法与舞步，长此以往足以令日本雅乐陷入无止尽的恶性循环之中。虽然也有不少人意识到了雅乐的尴尬境地，但因为雅乐大多只有在仪式活动时才会演奏，无法引起广泛的重视，乐师们也无意去提升自身的演奏水平。后继无人，恐怕是日本雅乐即将面临的窘境。

说回《大神》的身上。《大神》的音乐与传统雅乐的区别还是蛮大的，毕竟它的身分首先是一款动作游戏的配乐，其次才与雅乐相关。考虑到玩家的接受程度，一些必要的调整是在可以允许的范围内的。参与本作音乐制作的几位音乐人在当年都是业内新人，甚至有人是第一次担任游戏音乐制作一职，但这几位年轻人的表现却大大出乎了众人的预料。如果你之前还没有听过《大神》的 OST，那么不妨趁着游戏高清重制之际，来领略一下本作的独特魅力吧！

文 稀饭 美编 NINA

《行尸走肉》走红了整个 2011 年，而在即将结束的 2012 年中，这部漫画作品和衍生出的改编作品仍然在各个领域大红大紫，玩家们最熟悉的自然是作为下载游戏登陆 XBLA 和 PSN 的《行尸走肉》游戏版，尽管其在游戏层面上有着一些缺点，但完全独立于漫画作品外的故事精彩程度一点也不输于前作。当然，要说最受关注的自然还是美剧版的《行尸走肉》，目前已经开播到第三季，剧情源自于漫画作品，但剧情发展已经有了完全不同的变化。到底在相同的背景下，不同媒体上的《行尸走肉》都有着什么样的分别，让我们来仔细看一看吧。

THE WALKING DEAD

一样的行尸走肉，不一样的世界末日

——《行尸走肉》系列作品大对比

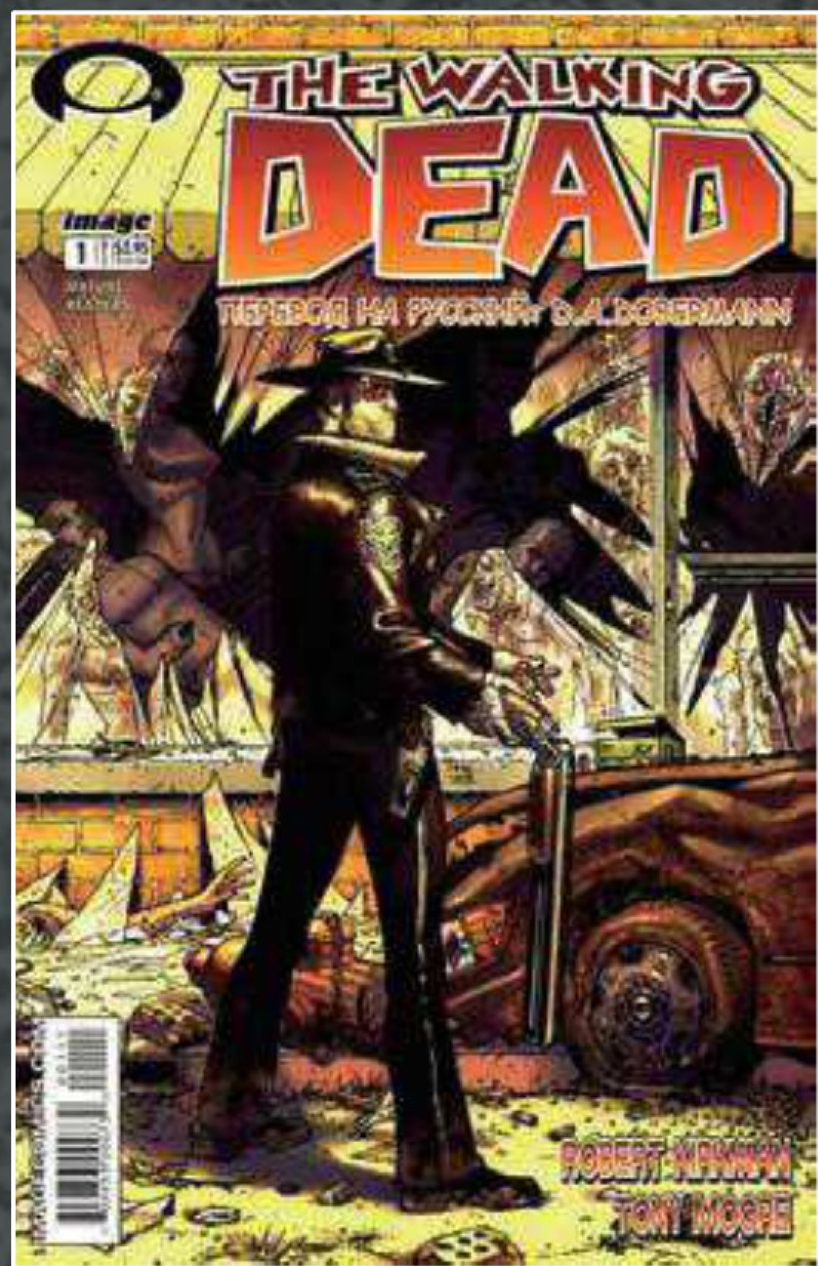
特别企划 SPECIAL FEATURE

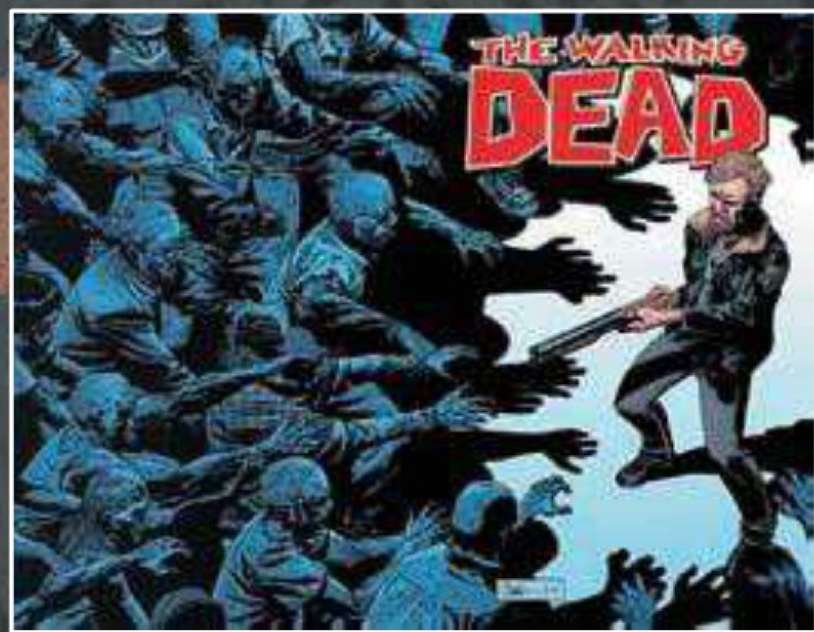
迷你特企大集合

漫画版

《行尸走肉》的漫画由罗伯特·柯克曼（Robert Kirkman）编写剧本，托尼·摩尔（Tony Moore）与查理·阿德拉（Charlie Adlard）作画，2003 年 10 月开始连载，直到现在。因为欧美漫画的连载话数并不如日式漫画般地夸张，所以这本漫画也是在今年才超过 100 话大关，算上今年 12 月推出的最新一本，单行本也只到了第 17 本。

对于习惯了日式漫画的国内读者来说，漫画版的《行尸走肉》恐怕是最难被接受的一个版本，尽管漫画本身并非是欧美主流的全彩漫画，但比起日式漫画花俏而多变的分镜方式和惟美路线，本作那刚硬有力的线条和富有真实感的人物造型都与我们的主流审美格格不入，除非读者本身对于欧美漫画有着良好的认识和足够的包容兼并能力，不然恐怕在享受到故事的精彩之处就草草打退堂鼓了。







▲简约的分镜和直白有力的线条和《行尸走肉》本身那真实的故事风格相得益彰。

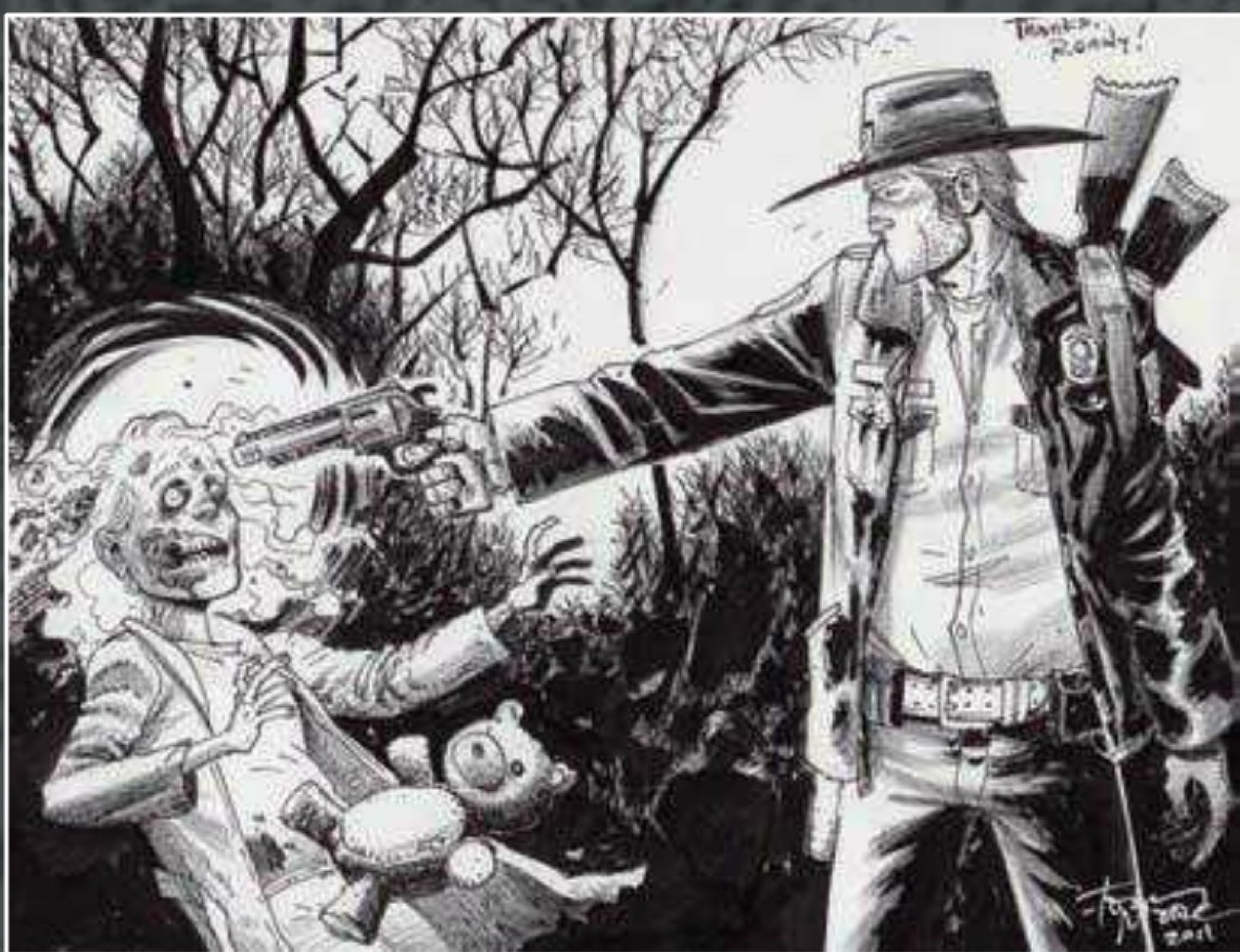


▲死亡在故事中不但常见，而且发生得非常快而直接，衬托出丧尸末日的恐怖之处。

在故事方面，漫画版恐怕也是三个版本中最简朴而真实的那一个，着力于描写在丧尸末日中人与人之间的关系冲突，情节本身并不喜欢搞刺激的大场面和夸张的动作情节，虽然枪和暴力是作品中的重要元素，但在漫画中都被处理得干净利落，没有把整部漫画变成了廉价的虐杀丧尸式快餐作品。在故事前期，同样是前往亚特兰大市冒险获取物资，漫画中的情节描写就要安静得多，进行冒险的只有主角瑞克和韩裔美国人格伦，并不像是电视剧版般地人多势众，也没有非常夸张的戏剧冲突，两人最后只是为了求生而拼死一战，而无需陷入如同电视剧版中的道德困境。从手法上来说，漫画版的剧情编写并非是最高明的，可是也正是因为这种不炫耀技巧的平实剧情安排，让漫画版成为了三个版本当中最有真实感也最能令人身临其境的版本，而且作为其他两个版本的创意来源，其经典地位也是不容置疑。



▲漫画版的亚特兰大市冒险也有坦克登场，但剧情安排中只是一闪而过，倒是在电视剧版中被大大地应用了一番。

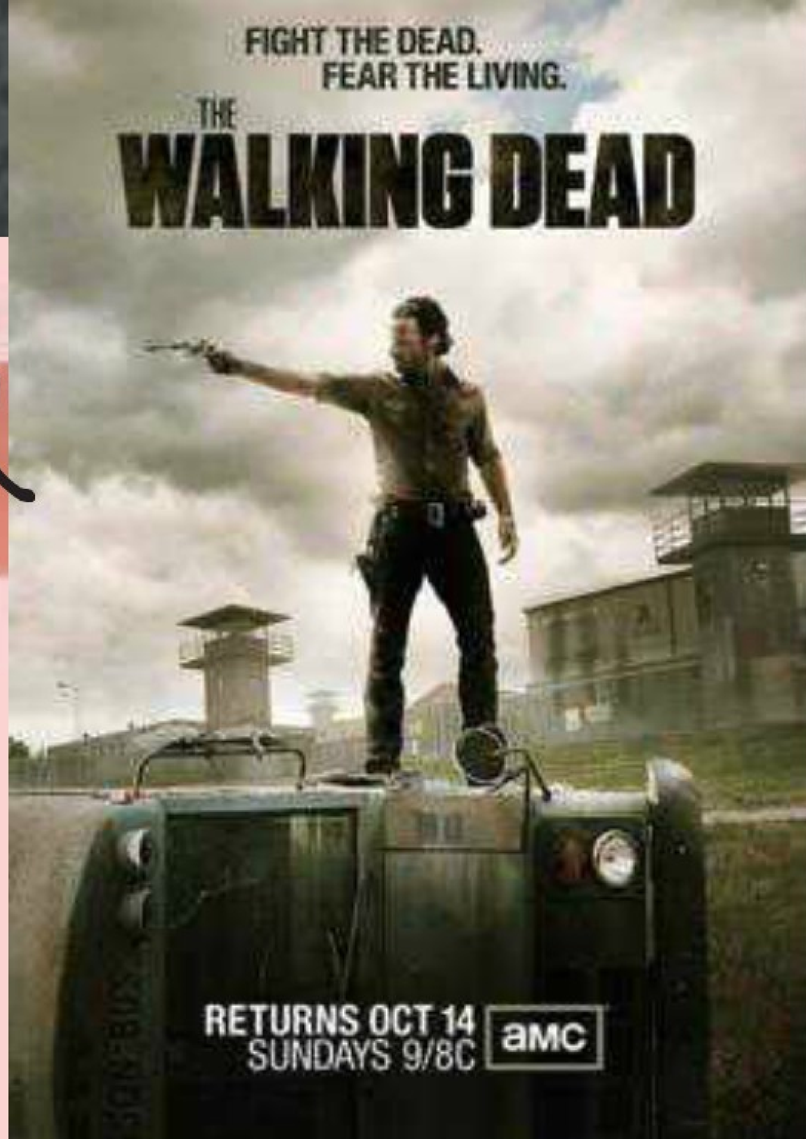


▲干脆利落的枪击画面是漫画版的特色之一。

要说漫画版最经典的设定之一，恐怕就是对丧尸病毒安排的出人意料之处，哪怕是在“《生化危机》系列”这种长青树级别的作品中，生化病毒一般的来源都是外部，被感染前的人体处于正常状态，被感染后就会遭到基因转录，从而导致人体丧尸化。少数人——例如威斯克父子拥有天然的抗体，又或者因为本身受到过改造——例如雪莉而对于这种病毒拥有免疫力。但在《行尸走肉》中，严格来说，每一个正常的人类其实都是感染者，丧尸病毒已经潜藏在体内，而触发这种病毒的因素除了遭受已经被完全感染的丧尸啃咬，哪怕因为正常的原因死亡，也会令一个人立刻变成丧尸。不过破坏脑部可以真正地杀死丧尸这种经典设定还是得以保留，但这种设定的确会令人对整个世界的未来感到绝望，就算社会秩序得以恢复，爆发丧尸危机的可能性却会一直存在。

电视剧版





▲电视剧版已经进行到第三季，剧情与漫画版已经存在诸多出入，但是本身的素质仍然值得称赞。

《行尸走肉》的电视剧版由AMC电视台播放，主演包括了Andrew Lincoln（饰演主角瑞克·格兰姆斯）、Sarah Wayne Callies（饰演罗莉·格兰姆斯）、Steven Yeun（饰演格伦）、Jon Bernthal（饰演肖恩·沃尔什）和Laurie Holden（饰演安德莉娅）等一众优秀的美剧演员，其故事则基于漫画版改编而来。不过，或许是考虑到原本漫画的剧情直接改编为电视剧会显得过于缺乏看点和冲击力，电视剧版的编剧们在尽量沿用原作剧情脉络的情况下，对于许多漫画中的剧情细节进行了修改，只要观众看过原作漫画，肯定可以辨认出许多非常明显的分别。举一个非常初期的例子，在漫画当中，瑞克只是从警局背了两把左右的霰弹枪前往亚特兰大，而在电视剧中，瑞克背了一大捆枪前往亚特兰大，都快让自己看起来像是个摆摊贩卖枪械的行脚商人了。而且他到达亚特兰大后的遭遇也不太相同，在漫画中他被孤身一人进入亚特兰大市的格伦所救，从建筑物的顶部逃过尸群追击，离开了城市。而在电视剧版中，这个过程就要复杂多了，瑞克先是因为误入主干道被丧尸围困，不得不逃进一台废弃的坦克中，还差点被丧尸化的驾驶员攻击，之后遇到了包括格伦在内的一行人，被困在一栋建筑中，几经波折才终于找到交通工具逃离险境。



▲瑞克初入亚特兰大市时的情景，可以看到他背上的一大捆枪，可惜不久后就落在了尸群中。



▲全身防护服加上用声响比枪械更低的棒球棍作为武器，电视剧中进入城市的一行人行动起来要比漫画版中更为专业。

虽然在细节上的改编幅度很大，幸好电视剧本身仍然保持着原作的氛围和黑暗的风格，并没有把故事变得十分主旋律或狗血乱撒，哪怕故事来到了第三季，瑞克领导的一行人仍然要为了生存而战，而没有变成子弹乱飞的屠尸大片，这证明了制作方在对本作的定位上还是把握得相当好，一切的改动都是为了让故事变得更精彩，更吸引人。从这一点来说，电视剧版和游戏版的出发点是类似的，而最终的效果也可以说是殊途同归，就是在漫画原作的基础上走出了自己的路，也赢得了相应的认同和粉丝群体。首季第一集收视人数达到530万，此后几乎一路走高，到了目前的第三季，本剧的观众基础已经极为雄厚，收视人数长期维持在千万，收视率达5.7之高，在电视领域，也只有体育类直播节目可以压它一头，《美国偶像》、《美国之声》（《The Voice》美国版）和《摩登家庭》等大热节目均被远远甩在身后。所以尽管诞生时间比起漫画版要迟不少，电视剧版的《行尸走肉》才是代表着这个故事走向流行和辉煌的标志。

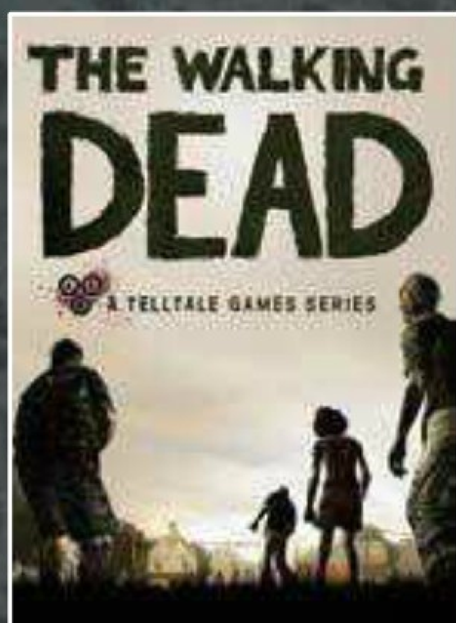


▲除了主要演员，各位丧尸们的精彩化妆和恐怖感十足的演出也是本作如此精彩原因之一。



▲漫画版编剧柯克曼作为《行尸走肉》的缔造者，也前去剧组体验了一下丧尸们的“魅力”。

游戏版



作为这个故事系列当中最年轻的一员，《行尸走肉》游戏版尽管是一个下载游戏，但其制作用心程度和规模并不输于一般的光盘游戏。本作的游戏类型是AVG，几乎不包含传统意义上的动作要素，只有解谜内容和一些需要快速反应的操作。但这并不会降低本作带给玩家的乐趣，事实上，游戏版的《行尸走肉》有一个和其他两个版本最大的区别，那就是这个游戏的故事完全是原创的，而不是根据漫画版或动画版改编，游戏和其他两个版本共享一个世界观，但是叙述的几乎是完全不同的故事。主角是一位名叫李·埃弗雷特（Lee Everett）的大学教授，但因为杀死了和他妻子有外遇的国会议员而被判刑，被押送到监狱途中却因为遭遇车祸而坠入森林，从而展开了他的末日中的冒险。





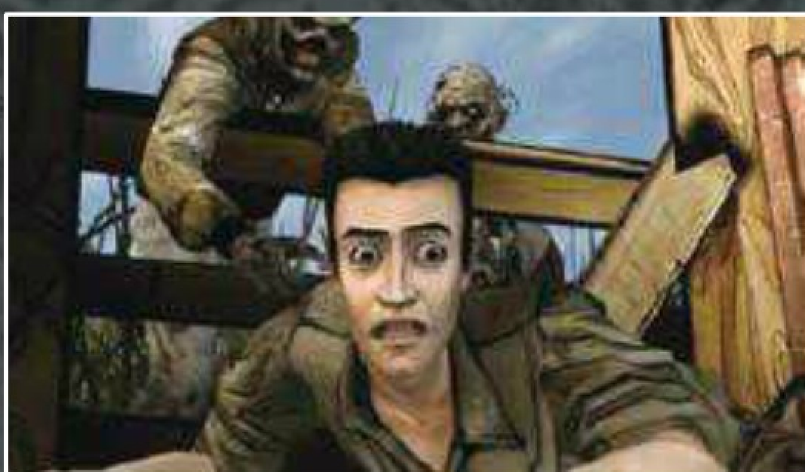
▲游戏在画面表现和游戏系统上的表现并不特别地出彩，但精彩的剧本足以弥补这些缺点。



▲生离死别和人性冲突仍然是《行尸走肉》游戏版的主题，也是本作能够成功征服原作粉丝的原因。

既然是完全独立的故事，游戏版不但得到了更大的创作空间，还得以制作出属于AVG中最常见的选择分歧系统，如果沿用原作的剧情，因为大家都知道故事的发展，这一设定基本上是完全无法使用的，而原创剧情则没有这样的顾虑，所以在作品中，玩家会遭遇到许多道德选择，最典型的就是两个剧情角色在求救，玩家却只能救其中一个，另外一个则必死无疑。这里面其实没有对与错之分，玩家无论做的是什么决定，都有着其道理，也正因为如此，每一种选择都会拷问玩家的内心，留下遗憾和愧疚，还有深刻的反思。有了这个欧美游戏中最为值得赞赏的特点，本作的游戏乐趣已经得到了保证，更令人满意的是，本作是作为一个五部曲而推出，以一个月左右的周期陆续发布，玩家在前一章所作出的选择将会影响到后一章的剧情发展，虽然整个故事的主线基本一致，但细节拥有多种变化。更令人赞叹的是，制作组Telltale Games显然想要令玩家把游戏中的选择作为一种个人体验继承下来，而不是通过无休止地选择不同选项而观看不同的发展，所以游戏中并没有任何针对选择而制作的隐藏内容和成就/奖杯，玩家只需要简单地通关后就可以下拿下本章的成就/奖杯，这或许无益于提高游戏的重复价值，但却令游戏本身所带给玩家的体验变得更为优秀。

▼玩家的抉择，会影响到游戏中角色的命运，例如在这里如果选择不救这位被丧尸抓住的角色，他会被丧尸咬死，也会令他的父亲伤心欲绝。





▶李和每一个角色之间的关系都可能因为玩家的抉择而发生变化，甚至包括受他保护的小女孩克莱门缇。

游戏目前已经预定会推出一个集合了五个章节的光盘版，那些想要一口气体验游戏的玩家可以选择购买这个版本。而令人高兴的是，本作在推出光盘版的时候也暗示了本作将是这个游戏系列的第一季，那就是意味着将有第二季的《行尸走肉》游戏版会和玩家们见面，能够继续玩到如此佳作，实在是令人高兴的事情。

结语

在这三款作品外，《行尸走肉》还推出了网页社交游戏，甚至还有一款基于电视版背景的第一人称射击游戏正在制作当中，预定在2013年发售，看来《行尸走肉》带来的丧尸末日风潮将会挺过预言中的2012世界末日，继续朝着新的时代发展，对于喜欢这款作品的粉丝们来说，实在是令人高兴的事情。

迷你特企大集合

以搞怪的眼光看业界！
——《神次元游戏 海王星 V》恶搞元素大剖析

以游戏业界的厂商拟人化为题材的“《海王星》系列”从设定上就注定了是一款恶搞味十足的作品。虽然游戏本身获得的评价也是褒贬不一，但由头到尾充斥着欢乐的元素还是受到不少玩家喜爱。最近发售的《神次元游戏 海王星 V》自然也继续发扬这个优良的恶搞传统，而且主题还从阵营战争转移到业界发展史。恶搞的范围更加广泛，当然，这些“晦涩”的恶搞也不是所有人能看出来的，于是宇宙人我就趁这个迷你专题的机会给大家搜罗一下本作的恶搞要素图个欢乐。不过毕竟我的见识面有限，而且本作引用的典故实在太多了，所以这里只能列出一小部分，有兴趣的玩家游戏时可以多多挖掘一下。

注意：内容涉及地图炮式的剧透，请谨慎阅读。

文 宇宙人 美编 NINA

科普

考虑到没玩过游戏的人可能不知道里面的角色代表哪个阵营，所以这里列出个简单的表格供大家参考：

拟人化 / 阵营名称	出处
プラネテュ－ヌ	SEGA 阵营，虽然现实中的 SEGA 已经推出硬件市场，但游戏中依然作为虚拟阵营存在
ネプテュ－ヌ	SEGA 推出的架空主机拟人化，昵称 NEP 子，变身后成为紫色之心
プルル－ト	SEGA 推出的架空主机拟人化，变身后成为爱丽丝之心
ネプギア	SEGA 推出的架空掌机拟人化，ネプテュ－ヌ的妹妹
ラステイション	Playstation 去掉首字母的“P”而成的单词，代表索尼阵营
ノワ－ル	PS3 拟人化，神次元世界中的ノワ－ル则代表了 PS 系列家用机
ユニ	PSP 拟人化，ノワ－ル的妹妹
ルウィ－	任天堂阵营
ブラン	Wii 拟人化，神次元世界中的ブラン则代表了任天堂系列的家用机
ロム & ラム	NDS 的拟人化，ブラン的妹妹，因为 NDS 有双屏幕，因此被设定成双胞胎角色
リ－ンボックス	“Green Box”的去掉首字母后谐音，指微软阵营
ベ－ル	Xbox 系列主机拟人化

台词篇

ネプテュ－ヌ

台词：上から来るよ！…ってこのネタも3回目か

翻译：从上面来了！……说来这个neta已经三次了啊。

出处：《死亡火枪》

注释：原台词是“从上面来了！小心点！”出自传说中的烂GAME《死亡火枪》，由主人公说出的耐人寻味台词，原意应该是“敌人从上面来了，但不得不上去所以要小心点。”曾经引来了不少讨论。因为“《海王星》系列”前两作也恶搞过这句话，所以NEP子吐槽这台词已经是第三次出现了。



台词：Bボタン连打！进化キャンセル–！

翻译：快连点B键！取消进化！

出处：《口袋妖怪》

注释：察觉到プルル–ト开始生气并将要变身成爱丽丝之心时，NEP子慌慌张张地说出的台词。想必能看出这句话典故的人肯定不在少数吧，虽说不知道NEP子到底是想让プルル–ト冷静下来还是恶意卖萌，但プルル–ト可不是这样就能冷静下来的哦。

台词：あれは、イヤな事件だったね……
翻译：那件确实是令人毛骨悚然的事情呢……
出处：《寒蝉鸣泣之时》
注释：同人游戏《寒蝉鸣泣之时》鬼隐篇中，摄影师富竹的台词。男主角前原圭一与他调侃时随便开了个开玩笑——“她（礼奈）大概是在寻找失踪者的尸体吧。”但没想到对方却肯定地回答了——“那件事令人毛骨悚然呢，貌似还有一只手腕没找到吧？”以这句话为开端，此后圭一身边也发生了一系列怪异事件。

台词：名人だってナスにぶつかったら死んじゃうんだよ?
翻译：就算是名人被茄子打中也是会死的哟！
出处：《冒险岛》
注释：《冒险岛》中高桥名人被茄子缠上之后会陷入气力持续下降的状态，而如果气力耗光角色就会死亡，NEP子其实只是纯粹讨厌茄子而说出这句话，以此主张茄子是“有害的”。不过后来经IF证实，现实中的高桥名人也会吃茄子……倒不如说还很喜欢吃。


▲前作最终 BOSS 囧爆了的茄子版，打败它是达成真结局的重要条件之一。

台词：じっちゃんの名にかけて！
翻译：赌上爷爷之名！
出处：《金田一少年事件簿》
注释：主人公金田一的口头禅，相信不少人对这句话都非常熟悉吧。

台词：私に胜とうだなんて、一万年と二千年早いよ~
翻译：想赢我还早了一万二千年哟~！
出处：《创圣大天使》
注释：出自该作品的OP曲歌词，原句是“一万年と二千年前から爱してる”。朗朗上口的旋律在ACG界被广泛传唱。

台词：现实とは非情である。
翻译：现实是残酷的。
出处：《乔乔的奇妙冒险》第三部
注释：波鲁拿雷夫遭到瓦尼拉·艾斯追杀时，在思考中对该如何躲过攻击提出三个选择。分别是：1.帅气的波鲁拿雷夫突然想到了反击的妙计；2.等待同伴来救援；3.躲不掉，现实是残酷的。

台词：ぎくっ！（附表情）
出处：油库里（网络用语）
注释：两个只有头部的神秘生物说出“ゆっくりしていってね！”（慢慢来！）这句话。原本是2ch上有人想用字符画画出灵梦和魔理沙（《东方Project》中的角色），结果因为画得不伦不类而失败了。虽说是失败作，但因为这表情实在太贱了，反而引来了无数网友的追捧并迅速走红网络，并且出现了各种不同的派生。“慢慢来”这句话也获得2008年流行语大奖的铜奖。游戏中，“油库里”表情大多出现在NEP子吃惊的时候，或者说是被“囧”到的时候。





▲网络上流行的“油库里”表情。

台词：あなたみたいな人がいるから！
翻译：就因为有像你这样的人在啊！
出处：《机动战士高达》
注释：剧中阿姆罗对出卖情报给敌人的埃尔兰中将所说的台词。

台词：ネプ子さんがログアウトしました……
翻译：NEP子登出了……
出处：网络用语
注释：主要是指玩网络游戏时候下线或者掉线等切断网络的情况。网络上面也喜欢用“某某人登出了”来表达特定的角色退场了的意思。当然，用国内的话说就是“某某人领便当了……”

プルル-ト

台词：きったない花火
翻译：这肮脏的烟火
出处：《龙珠Z》
注释：贝吉塔将弗利萨的手下爆杀掉时说出的台词，原文是“へっ、きたねぇ花火だ”。

ノワ-ル

台词：あの赤い双眼镜みたいなハ–ド。
翻译：那件红色的像望远镜那样的硬件。
出处：Virtual Boy
注释：任天堂史上最失败的硬件之一，最大的特点是利用3D电影的技术来做出立体效果。原本是打算用来取代SFC的，但无论奇特丑陋的外形还是定为过高的价格（179美元）皆使其无法被玩家接受，发售仅两年便宣布退出历史舞台。从ノワ–ル这句讽刺的话中也能体现出业界发生的变化。



ブラン

台词：てめ–は私を怒らせた！
翻译：你丫惹毛我了！
出处：《乔乔的奇妙冒险》第三部
注释：空条承太郎的经典台词，原句是“你最大的错误，就是激怒了我！”

台词：まるで意味が分からないわ。
翻译：简直就是不可理喻。
出处：《游戏王5D's》
注释：哈拉尔德为了用“星界三极神”的力量拯救世界而辞退了军人，而对此行为感到荒唐无稽的上司说出了这句台词。这句话也有嘲讽别人中二病行为的意思。

台词：……なんでもは知らないわ。知ってることだけ
翻译：我并非什么都知道，只知道我所知道的东西而已。
出处：《化物语》
注释：该作中登场的角色羽川翼的名台词，通常用来谦虚地回应男主角“你真的什么都知道啊”这句赞美。顺带一提，羽川翼跟**ネプギア**的声优都是堀江由衣，因此**ブラン**说出这句话后马上就被**ネプギア**吐槽“怎么感觉台词被人抢了……”

ベ-ル

台词：骚动のお诧びとして、一部ゲ-ムソフトを无料で配布。
翻译：作为那次骚动的补偿，将一部分游戏免费发布。
出处：PSN瘫痪事件
注释：这句话直指2011年4月发生的PSN瘫痪事件（具体可参照后文对**アノネデス**的解释），同年6月恢复之后索尼宣布提供一部分游戏给用户免费下载。


▲小林画伯的意识流名画。

台词：こんなにも早く、画伯の新作が见られるなんて。
翻译：没想到这么快就能看到画伯的新作了。
出处：同作品的参演声优
注释：画伯是指本作中担任**キセイジョウ・レイ**声优的小林优。因为她经常画出一些惊异（猎奇）得令人无法理解的作品而被人们称为画伯（大画家）。顺带一提，本作的剧情CG中也收录了3幅由画伯创作的“名画”，有兴趣的玩家不妨留意一下哦~。

ネプギア

台词：盗听发见器-！
翻译：窃听搜索器~！
出处：《多啦A梦》
注释：背后响起的是多啦A梦拿出了道具的效果音，据**ネプギア**解释每个女生都应该随身携带一个窃听搜索器（理由不明）……



台词：これが私の全力全开！
翻译：这就是我全力一击！
出处：《魔法少女奈叶》系列
注释：主人公高町奈叶发动必杀技“Starlight Breaker”时的名台词。通常几秒钟之后就会有人连渣都不剩……

台词：リミッタ-解除！この瞬间を待っていました！
翻译：限制解除！这一瞬间等很久了！
出处：漫画《机动战士海盗高达》
注释：托比亚的台词，在对战游戏《机动战士高达 EXTREME VS.》中，全装甲海盗高达经常伴随着这两句台词，爆发出几乎破坏游戏平衡性的进攻能力而令对手闻风丧胆。只不过这句话由**ネプギア**说出来总觉得缺了点气势……

ユニ

台词：前に出てくるからそうなるのよ！
翻译：都怪你突然冒出来才会落得如此下场！
出处：《机动战士高达V》&《机动战士高达Z》
注释：《高达V》中乌索对突然出现的敌人说的台词，《高达Z》中卡缪也说过类似的话。



台词：狙いは完璧よ！
翻译：非常完美地瞄准了哟！
出处：《机动战士高达Seed Destiny》
注释：射击菜鸟露娜玛丽亚·霍克的台词。如果大家有机会玩《机动战士高达 联合VS扎夫特》时请务必跟她组队试试，她绝对会让你“亲身”体验到什么叫无处可逃的“完美瞄准”。

七贤者

台词：恶の组织にだって友情はあるっちゅ！
翻译：就算是恶势力也有友情的！
出处：《筋肉人》
注释：恶魔超人舍弃眼前的胜利去拯救自己的同伴时说出的台词。

台词：战胜祝いに、俺样の大好物のパインサラダでも作っておくんだな！
翻译：为了预祝胜利，准备好老子最喜欢的松沙拉吧！
出处：《超时空要塞》系列
注释：该系列经典死亡Flag，说出这句话的**コピリ-エ-ス**此后也难逃被拆骨的命运。

台词：此度のわしは、今までとは锻え方が违う！精根が违う！理想が违う！决意が违う！
翻译：这次老夫与以前的锻炼方法不同了！精力不同了！理想不同了！决心不同了！
出处：《筋肉人2世》
注释：恶魔超人为了解释自己跟元祖恶魔超人有什么不同时说出的台词。本作中是恶大臣的台词，虽说之后的下场还是……

人名篇



ピ-シェ

出处：PC Engine

点评：PC Engine简称为“PCE”，**ピ-シェ**正是其读音。作为原形的这台主机是由Hudson Soft和NEC两家公司联手开发，于1987年推出市场的世界上第一款搭载CD-ROM的主机，硬件上有很多超前的构想，比如支持5人一起游戏、通过外部存储空间来保留游戏存档等。性能也比当时主流的FC、MD都要出色。因此**ピ-シェ**变身成黄色之心之后，拥有远远凌驾于其他女神之上的实力。

西泽ミナ

出处：妊娠

点评：支持任天堂阵营的人（任天堂信者），简称为“任信”，这个词在日语中跟“妊娠”（にんしん）同音，所以网络上常用这个词作为对任天堂支持者的蔑称。“西泽”（にしざわ）这个姓氏则是由“妊娠”谐音而来。

箱崎チカ

出处：箱子 & 痴汉

点评：箱崎的“箱”字指Xbox，而“**チカ**”与“痴汉”（**チカン**）谐音。“痴汉”是2ch等网站上网民对Xbox支持者的蔑称，原因是Xbox（并非X360）首发当天，Sofmap门口排在购机队列首位的男人接受采访时表示，虽然他也打算买Xbox，但主要目的还是来买某款痴汉题材的PC工口游戏，于是……

神宫寺ケイ

出处：GK

点评：“寺”“**ケイ**”的谐音就是GK，GK是网络上对索尼支持者的蔑称。起源是曾经有人用索尼公司的网络到2ch等论坛发表攻击其他竞争对手的文章，发送地址都是“Gatekeeper（数字）.sony.co.jp”（这个地址只有索尼内部才能使用）。GK便是“Gatekeeper”的缩写，所以网上便有人用GK指代支持索尼阵营的玩家。由此可见三个国家的教祖命名方式都是根据该阵营的支持者而来呢。

アノネデス

出处：匿名者黑客组织（AnonymousHacker/アノニマス）



点评：全球最著名的黑客组织，2011年4月曾对索尼网络发起“拒绝服务(DoS)”攻击，令PSN持续瘫痪了两个月，同时还导致大量用户资料被盗，造成了索尼将近1.71亿美元的损失。相信不少PS3玩家都亲身经历过这件事吧。游戏第五章**ラステイション**篇的剧情正反映这件事。这个黑客组织被拟人化之后也理所当然地被加上了偷窥狂的属性。至于性格为什么会被设定成基佬，大概是制作人的恶趣味吧。

アブネス

出处：アグネス・チャン（Agnes Chan，陈美龄）

点评：出生于香港的旅日歌手、演员、小说家，同时还是日本联合国儿童基金会大使，极力推动“禁止未成年人或‘准儿童’出现虐待或者性描写的动漫、游戏作品”等活动。因此游戏中**アブネス**虽然是反派角色，却异常执着于幼女保护（男童貌似不在保护范围内，原因不明）。另外，提到儿童保护则不得不说2010年2月24日颁布的《东京都青少年健全育成条例修正案》，《修正案》中规定禁止ACGN等作品中禁止未满18岁或者外貌、声音给人印象是18岁以下的虚构人物（非实在青少年）出现不健全行为。这项规定也引起了各界不少人士反对，甚至不少知名漫画家罢笔抗议。虽然法案跟陈美龄关系不大，但笔者认为近两年这项法案在业界引起的轰动才是导致她躺着中枪的原因。游戏中**アブネス**自己也被设定成幼女的角色甚至经常被众人调戏，多少也映射出作家们对该法案的不满吧。

アクダイジーン

出处：“《恶代官》系列”

点评：名字的读音同“恶大臣”，表面上是白色之心的心腹，但暗中隐藏着七贤者身分，白色之心一被打败就马上反过来夺权，可以说是典型得不能再典型的奸臣了。玩过“《恶代官》系列”的玩家相信第一眼就能认出这个无限接近真人肖像的人设正是出自该系列的主角，而人物原形是日本演员千本松喜兵卫，这名演员比较有名的角色都是恶代官……顺带一提，在KOTOKO的《七转八起☆至上主义》的PV中跳舞的那位大叔也是他……



◀恶大臣 & 千本松喜兵卫，怎样？是不是很像？

技能篇

技能名：乱れ击つわ！

出处：《机动战士高达 00》剧场版

注释：剧中角色洛克昂的台词，使用这招的**ユニ**跟他一样擅长远距离射击作战，前作中很多和**ユニ**相关的典故都是出自高达的。

技能名：N.G.P.

出处：NGP

注释：NGP是PSV刚公布时的代号，而这招的使用者**ユニ**正是PSP的拟人化角色。

技能名：X.M.B.

出处：XMB

注释：XMB是PS3、PSP使用的菜单界面名称，跟NGP一样使用者是**ユニ**。

技能名：ゲフエアーリヒシュテルン

出处：《魔法少女奈叶 A's》&《东方 Project》

注释：ブラン的技能，锤子敲打钢珠的动作是出自《魔法少女奈叶A's》中维塔的攻击招式，而伴随的台词“弹幕**はパワ−だぜ！**”（弹幕最重要的是威力DA☆ZE！）是雾雨魔理沙的口头禅。

技能名：サードブレイク

出处：Wii 自身的现象

注释：サ−ドブレイク为“Third Break”的意思，意指第三方破坏者，映射出在Wii平台上推出的第三方游戏即使素质优秀口碑良好，销量却普遍不尽人意的怪现象。

地图篇

ZECA 一号遗迹 /ZECA 二号遗迹 / ハネダ山道 / オオトリイ大森林 / オオトリイ洞窟

出处：SEGA

注释：ZECA与SEGA谐音，SEGA本部地址是羽田（**ハネダ**），那里有1~3号馆以及多座大厦，负责分工企业的各项业务。最近的车站是“大鸟居站”，“**オオトリイ**”正是大鸟的意思。

ジェットセット山道

出处：《街头喷射小子（JET SET RADIO）》

注释：SEGA与2000年推出在DC平台上的游戏。2012年进行了高清重制。

レツゴウアイランド

出处：Let's GO ISLAND 3D

注释：2011年SEGA推出的光枪射击游戏。

ソニイ湿原

出处：索尼

注释：“**ソニイ**”为索尼的谐音。

ルドアームズ地下道

出处：《荒野兵器》

注释：由MediaVision开发，索尼发行的角色扮演游戏，《荒野兵器》日文原名为“**ワイルドア−ムズ**”，去掉首两个音节即是。顺带一提《荒野兵器5》中主人公的武器是铲子，挖地下道正好。

アリオ高原 / ルジ－イ高原

出处 :《超级马里奥兄弟》系列

注释：两个高原的命名是由马里奥跟路易斯的名字演变而来。另外，这两张地图的样子也是充满了“《马里奥》系列”的风格。

ヘイロウ森林

出处 :“《光环》系列”

注释：“**ヘイロウ**”为“HALO”谐音，“《光环》系列”可以说是Xbox跟Xbox360上最成功的独占系列之一。

ネクトキ树林

出处 : Kinect

注释：“**ネクトキ**”的顺序调换一下之后就是Kinect的谐音。

エムエス溶岩洞

出处 : Microsoft

注释：Microsoft简称为“MS”，**エムエス**即是其读音。

スアホ山道

出处 : 智能手机（Smartphone）

注释：“**スアホ**”与Smartphone读音相近，这个迷宫所在地是不属于任何势力的“**もしもし**大陆”，“**もしもし**”为日本人打电话时给对方打招呼的话语。因此这个大陆指代手机市场。这片大陆反映出智能手机市场如今已经成为不可忽视的领域了。

ソウ・シャル森林

出处 : 社交游戏（Social Game）

注释：ソウ・シャル为“Social”谐音，指代社交游戏市场。这片大陆同样位于**もしもし**大陆中，映射出当下社交游戏在移动设备上兴起。

ドウ寺院

出处 : 同人

注释：“**ドウ**寺”日语中与同人谐音，同人指一些非商业性质，多以个人或民间团队名义进行原创或二次创作的作品。游戏中这个迷宫并非必经之地，反映出同人作品目前虽然存在，但对整个业界的影响还相当有限。

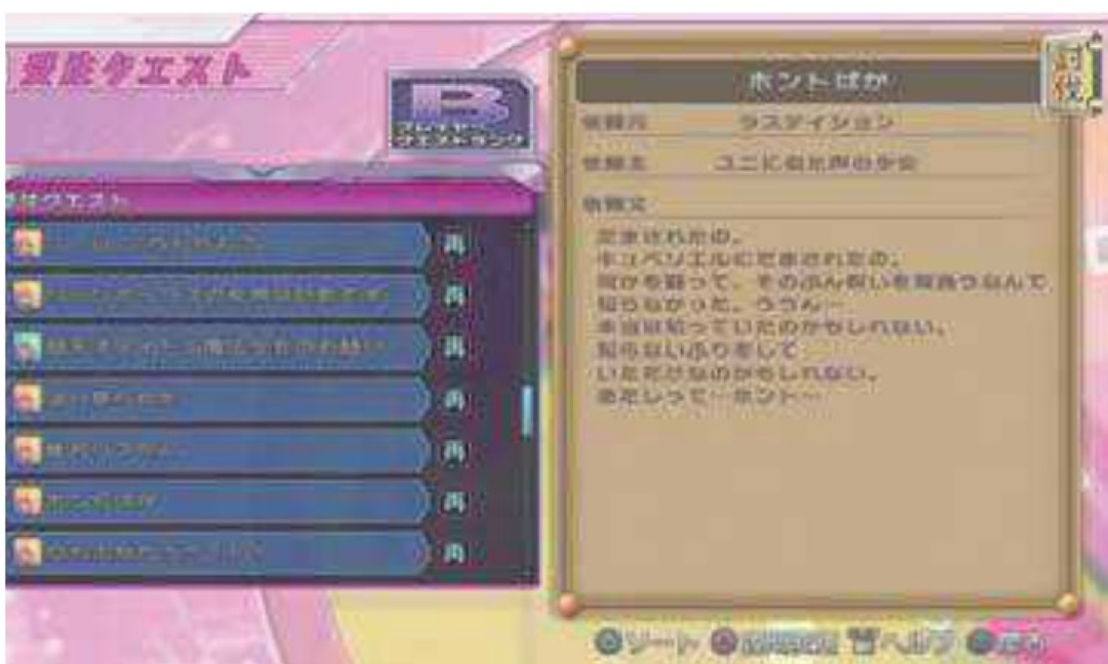
支线任务命名篇

任务名 : ホントばか / 乐しい契约 / エントロピ－って

译名 : 真是个笨蛋 / 欢乐地契约 / 熵什么的……

出处 :《魔法少女小圆》

“真是个笨蛋”这句话出自剧中第 8 话美树沙耶香的台词，任务注释中还特意注明了委托人是一个声音跟**ユニ**很像的人，分明就是恶搞了声优的梗，讨伐对象“**キュベリエル**”名字也充分暗示了剧中那只“吉祥物”。熵这个词则是剧中出现的学术用语。



任务名 : 友との决别のために

译名 : 为了与好友的决别

出处 :《叛逆的鲁鲁修》

注释：任务要求讨伐的怪物名为朱雀……看过《鲁鲁修》的话大家都懂的。

任务名 : 这い寄られた！匿名希望 N 子さん

译名 : 爬过来了！名字保密的 N 子小姐

出处 :《潜行吧！奈亚子》

注释：奈亚子的首字母为“N”，大家也都懂的。

任务名 : 邪教のル－ム

译名 : 邪教的房间

出处 :《女神转生》系列

注释：“《女神转生》系列”中进行恶魔合成要前往“邪教之馆”进行。而这个任务要求交纳的“外道果冻”是映射该作品中的“外道史莱姆”。这种史莱姆的特性是使跟它合成的恶魔不会变成其他种类，而且HP和MP会变成原来的1.25倍。

任务名 : 7にそなえて

出处 :《马里奥赛车 7》

注释：任务的委托人名字是“M”，讨伐目标是绿色的爬虫类动物……嗯，马里奥和耀西。



► NPC 中有很多熟悉的面孔，你能认出几个？

其他

AG ヨシステム（素材）

出处 :《机动战士高达 AGE》

注释：原作中出现的“AGE系统”，将“E”字反过来演变而成。

あの日の思ひ出（素材）

出处 :《神次元游戏 海王星》系列

注释：自己恶搞自己的典故，因为初代终盘的时候，为了升级最有效的方法是讨伐八十祸津日神这只怪物，导致很多玩家不得不经历一段漫长而机械作业式的练级时光。这件事被2ch戏称为“八十马拉松”。而“**あの日の思ひ出**”（那天的回忆）这件素材是从本作的八十祸津日神身上掉落，毫无疑问是让大家纪念那段痛苦时光的。

胜つた！第 8 章完ッ！（奖杯）

出处 :《乔乔的奇妙冒险》第三部

注释：出自第三部中登场的反派角色，使用“命运之轮”那个家伙（原作中姓名不详）的台词。当他以为击败了主人公空条承太郎时嚣张地说了一句“赢了！第三部完！”但之后不到两页就反过来被打趴……

龙刀・桐生（武器）

出处 :《如龙》系列

注释：该武器名字是将《如龙》及其系列男主角桐生一马的姓氏结合而来。“《海王星》系列”历代都有登场的，NEP子专用的强力武器。这正好也符合“《如龙》系列”目前作为SEGA旗下知名品牌之一的地位。

游戏评台 GAMER CRITICISM

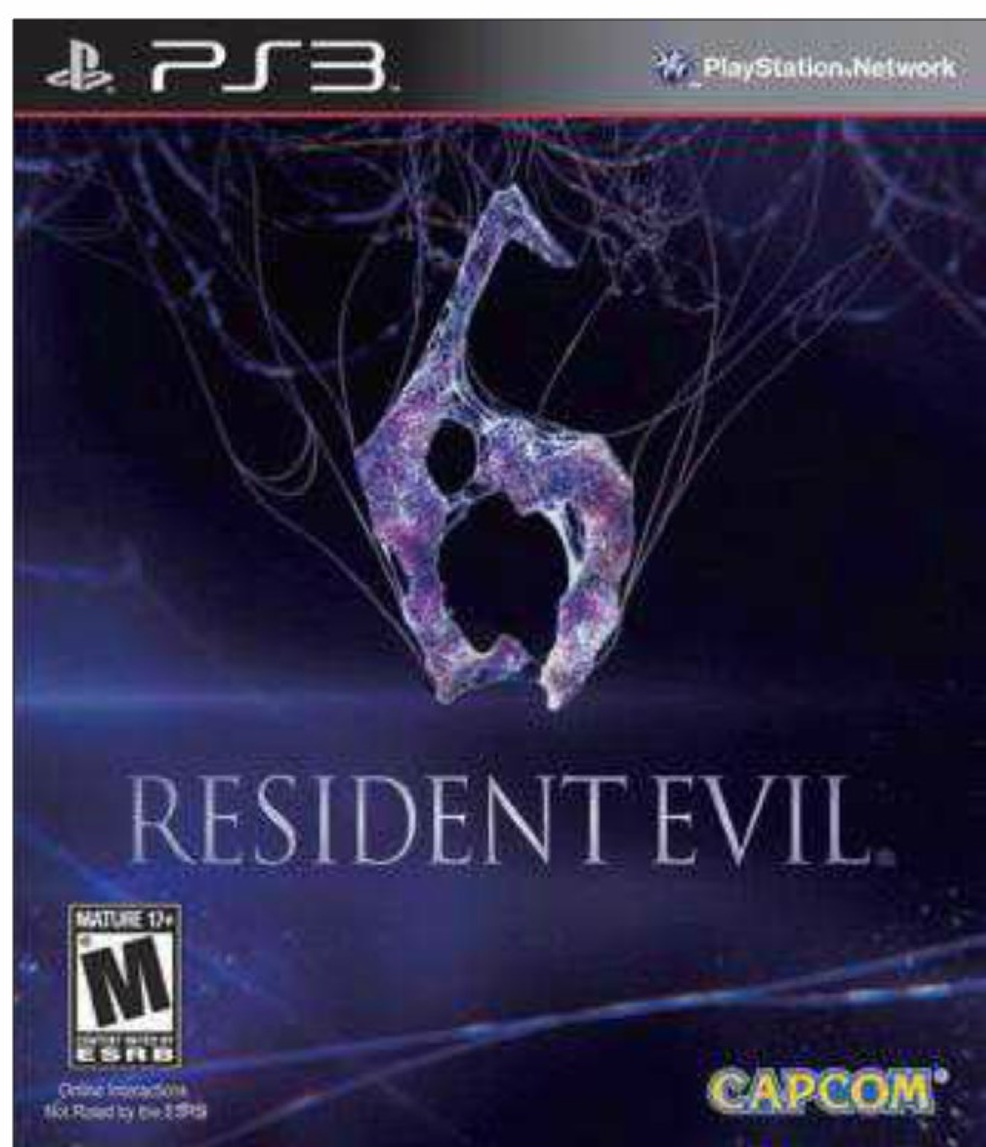
年末商战才刚开始，其大作阵容就已经不断，其中开头炮边境之地2有着坚强的粉丝群体，其RPG射击以及联机合作的理念让本作受到了诸多编辑的追捧，而这些游戏中属10月的生化危机6最为吸引人眼球。姑且不论本作的素质如何，其系列在国内的超高人气这是谁也拦不住的，谁让它是生化呢？此外，9月开始也是三大体育游戏FIFA、PES、NBA 2K发售的时期，它们的人气在国内同样居高不下哦。顺便预告一下下期将又是是本年末最强游戏阵容，尽请期待。

这是一部吐槽神片

生化危机 6

Resident Evil 6

机种 PS3/X360 厂商 Capcom 类型 动作射击 发售日 2012年10月2日



断断续续打了近一个月，总算在《生化危机6》里拿了全成就。回首这数十小时的游戏历程，非常理解为何老玩家对此作的评价不高。游戏的亮点不少，但值得吐槽的地方更多。举个不恰当的比喻，就好像是你在玩一个神作的时候，时不时总有人在旁边给你一巴掌。在本作发售前我曾经写了篇名叫《呼呼竹内润》的文章，发表在ucg.cn上，文中不看好《生化危机6》的前景，如今看来Capcom比我当初想的还要激进得多。

三线齐发的利与弊

从游戏正式公布开始，我们都知道本作的故事将采用三线齐发的方式，实际游戏中多了艾达的故事但实际上也和另外三线密切相关。从实际表现来看，这三条线应该是代表开发过程中制作人员提出的三个设计思路，最后被整合在一起。采用三线齐发的方式，最直观的好处是新鲜，这是系列之前所没有过的尝试。而且采用这种方法来制作的话，可以交由三个小组齐头并进，大大加快开发进度。《生化危机4》的场景除最后一个岛之外，其他部分全部紧密相连，此类设计功力着实让人赞不绝口。不过这种设计有点像是流水线作业，一环出错就会影响全局。而三线齐发就要简单得多，只需将有交叉的部分重点跟踪一下，其他地方可尽情发挥，而且本作还经常在世界各地作战，更是方便了流程的拼装。



不过《生化危机》毕竟不像FPS、TPS的玩法那么快餐，按照系列的传统，它必须有解谜，自动回满体力是不行的，弹药也不能总有富余。这使得三条线路比较下来，肯定会有优劣之分。从玩家反应来看，被喷得最多的是克里斯篇，被赞得最多的是里昂篇，原因在于前者的风格和系列主旨不符合，而后者整体看下来让人有回归老《生化》的感觉。实际上游戏本身内容远没有这么大的区别，只不过每段剧情能扮演的角色已经固定，玩家不能自由更换扮演的角色，所以才产生"某篇比某篇好玩"的错觉。而且游戏中也刻意对不同篇章进行了区分，不光是不同风格的游戏界面，拿里昂篇的两位主人公来说，走过尸体会被绊个趔趄，一道雷就能被人劈得动弹不得，经过小池子就能立马摔下去。这两位感觉不像是身经百战的特工，而是《钟楼》里被怪人追杀的花季少女。如此设计的初衷可能是想满足不同口味的玩家，但由此也会产生另一个后果，那就是玩家总能找到自己不满意的地方。可以这么说，三线齐发固然是一大创举，但从Capcom决定如此设定开始，就已经注定了《生化危机6》不会获得满堂彩。这便是如今游戏评价不高的最大原因。

不伦不类的枪战片

从4代开始，《生化危机》正式从动作冒险变成动作射击，射击要素成为游戏的核心，过去关键的解谜要素被逐渐淡化。4代发明的站桩射击虽然被不少FPS、TPS玩家嘲笑，但考虑到游戏中敌人的特殊性，在实际游戏中并不会感受到任何的不适。这里所说的特殊性，包括很多方面，比如敌人很少用枪械攻击，行动缓慢等等。5代的首个宣传动画曾经展示过健步如飞的敌人，但实际上如此一来还按过去的打法就难以应付，所以到了正式版之后又变回去了。而到了6代，新的病毒能够让敌人感染变异的同时还保持高智商，这样敌人就能使用枪械进行攻击。此时我方角色虽然可以边开枪边走，但为了保持从4代开始大受好评的战斗系统，他们依然不能像《战争机器》那样高效射击，这就产生了很多问题。其中最大的问题是体力设定。

为了保持恐怖游戏这个头衔，设定成体力可自动随时间回满无疑是不行的。但如果还是采用过去的设定那么对上枪械攻击就会非常危险。因为枪械的攻击是无法及时进行回避的。为此设计者采用三种方式来规避这一问题：一、降低枪械的威力，于是在游戏中我们经常会看见我方角色如遮挡风沙一样伸手挡子弹的搞笑场面；二、半自动回复制，即将体力划分6格，每格体力在耗尽之前可以随时间补满；三、为保护玩家被偷射到死，游戏规定每被射掉一格体力时玩家会强制倒地。

不难看出以上设定和今天主流的FPS、TPS是完全不同的，这也导致玩惯此类游戏的玩家在实际游戏中会感到极不适应。其中最要命的是第三点，在高难度下玩家经常会遇到不断爬起又被不断射倒的情况，令人异常烦躁。原本这一点可以通过掩体系统来解决，但问题在于游戏没有采用《战争机器》这种主流的掩体操作，而且也没有在掩体之间快速移动的操作，让掩体的重要性大打折扣。因此高难度下在两方对射的场景中，要想毫发无伤地经过非常困难。可能正是有鉴于此，游戏中设定为GAME OVER后玩家将满血复活，极大地降低了游戏难度。而且本作和前两代一样，依然是强调射击加体术的配合，像FPS、TPS那样远距离用枪搞定一切的话很容易陷入弹尽粮绝的险境。其实说到底，这种对射的枪战场面就不太适合《生化危机》，操作和系统上的问题倒是其次。克里斯篇最受恶评，根本原因就是如此。

《生化危机6》在细节方面的问题还有很多，例如糟糕的载具操作、纠缠不清的BOSS战等等。不过单就从内容丰富度来看，《生化危机6》可谓历代之最。整个游戏过程就有如一部时长20小时的好莱坞大片，里面既有爬墙墙倒、爬梯梯断的《未知海域》式过场，又有潜入、驾车、雪橇、空战等诸多要素，但做得好的寥寥无几。玩过本作之后笔者更加期待未来的7代，当然下次见面之时应该已经是下一代主机了，期待游戏的内容和画面都能有大幅进化。

满意度 ❤❤❤❤ 点评人 纱迦

感动时刻： 我觉得整个游戏有两个地方最令人感动，第一个当然是克里斯篇最后皮尔斯的剧情，另一个是艾达篇最后里昂抱着昏迷的艾达时说的话。具体就不多说了，还没打的朋友赶紧去看。友情提示别调日文字幕，不然那满满的既视感会让这份感动大打折扣。（日式ACG文化爱好者可以无视这句……）



过于"谦虚"的制作商

NBA 2K13

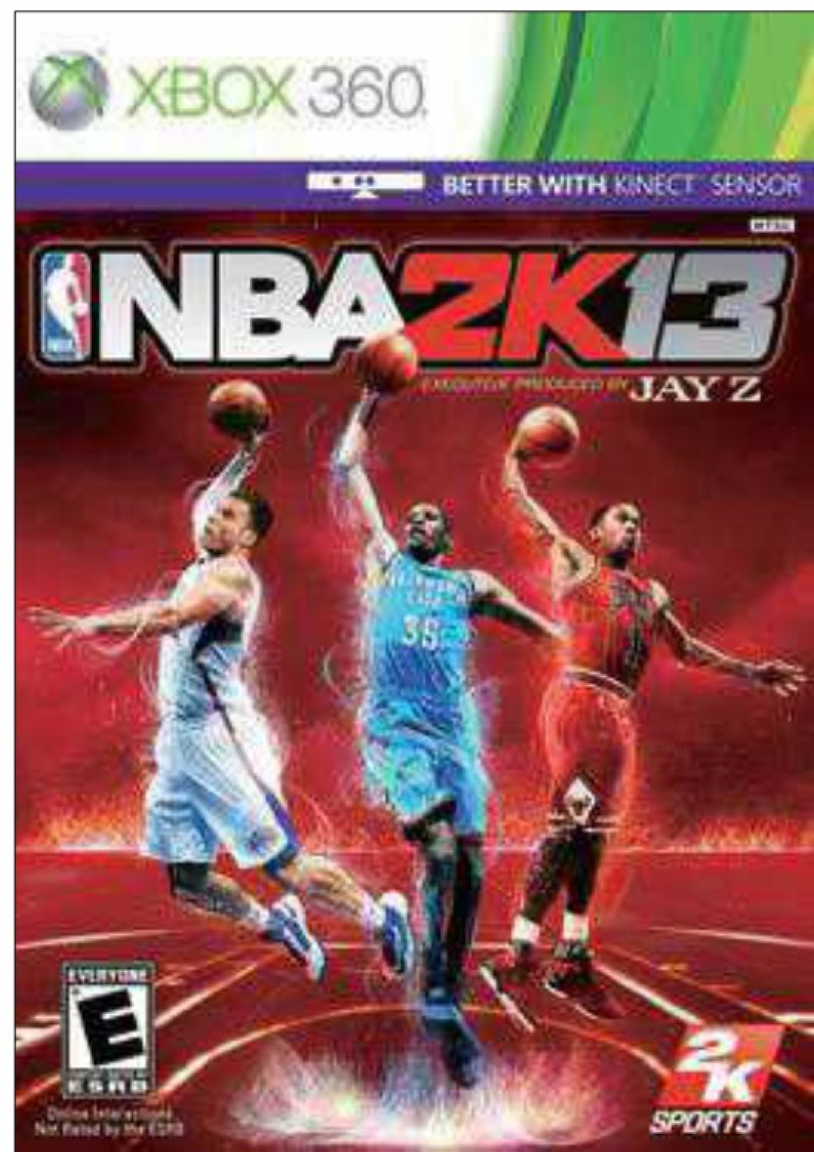
NBA 2K13

机种 PS3/X360 厂商 2K SPORTS 类型 体育 发售日 2012年10月2日

"《NBA 2K》系列"自从2K7以来就一直能站在篮球游戏顶端的位置，其实一直遵循着一个秘诀，就是吸取玩家的意见，不断的进行改良。系列如今走到这地步，如果主机不更新换代，在引擎、画面上很难有太多进步，所以厂商就开始在细节上作下功夫做调整。比如我们在《2K11》中希望能看到一个压哨球裁判判断是否有效的细节，在《2K12》中便做到了，到了《2K13》中还有具体的回看画面。《2K12》中一些运球晃人的动作形同鸡肋，到了《2K13》中便进行了大的调整。

可能有些不联网的玩家不知道，2K SPORTS每年会对该年出的作品进行两次大补，针对玩家的意见再进行一些细节调整，有些调整甚至会让玩家有玩两种游戏的感觉，比如《2K11》中第一次大补时将网战中的投篮手感修正（以往系列由于网络延迟，必须提前出手）也就是说玩家几乎可以把游戏刚出的时候当做一款试玩版来看待，在两次大补结束后，才会是游戏的最终完全形态。2K SPORTS这种谦虚民主的态度赢得了玩家的赞许，不过就像那句老话讲的，凡事有利必有弊。

吸收玩家的意见其实潜藏着一



个问题，评论的玩家并非全部是系列铁杆，也有不少新手、菜鸟、甚至不怎么玩游戏的玩家，更有些是原来的《NBA LIVE》玩家。这其中有些建议是好的，有些则未必。比如笔者每年浏览论坛时就会看到有玩家大喊"2KXX不好玩，我还是回去玩前作去吧"。点进去一看，无非就是说游戏太难突破，电脑三分太准。说白了其实这都是玩家自己问题，防守不到位。"《NBA 2K》系列"一直以来讲究的是合理，再厉害的突破高手如果没有合理空档，自然是无法进球。一味增强突入只会让游戏的平衡性失衡。而三分球准同样是建立在空位的基础上的，如果出了机会3分球的命中率仍然很低，那干脆大家都全场守个联防就不用玩了。之所以这么设定完全是为了游戏性的考虑。结果到头来《2K12》在突破太难的问题上骂声不断，到了2K13中2K SPORTS就干脆将突破大幅加强。之前抱怨的玩家爽了，可这么一来平衡性就没了，近百场玩下来整体给人感觉就是很乱，防守大幅削弱，满场许多不合理的暴扣和面投进筐层出不穷。



《NBA LIVE》走下坡路的原因之一就是因为他们曾经把球员突破妖魔化推到了众人面前，一键过人后便可扣篮，可能刚玩上去很爽，但久而久之就难免觉得了然无趣。虽然《2K13》没有做到一键过人这么夸张，但仍有太多不合理之处需要改进，希望《2K13》除了听取玩家"宝贵"的意见外，不要光顾着照顾新手玩家拓宽市场，也要留下一些系列一直以来的精髓，莫要走上《LIVE》一样的不归路。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 华尔兹

无奈时刻：游戏的BUG年年有，今年特别多，比如比赛打着打着记分牌就看不到了，双方无法看到比分。球员经常在碰撞后瞬移等。最让人哭笑不得的还是打着打着突然球不见了，球员整场都在玩空气球，靠意念和YY来打比赛。

什么样的"节奏"才更接近现实？

FIFA 13

FIFA 13

机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 体育 发售日 2012年9月25日

这里所说的"节奏"是指足球比赛中进攻和防守完成技术动作和战术配合的速度快慢。在《FIFA 13》发售以来，不少老玩家表示比赛节奏过快一时半会没适应，他们都认为《FIFA 12》那种比赛节奏才是合理的，而《FIFA 13》中虽然只是传球速率上稍有一点加快，但是进攻的速率却有着明显的提升。通常"《FIFA》系列"会在新游戏推出一个月左右的时候发布补丁修正游戏大大小小不合理的BUG，但是迄今为止，一个多月过去了，EA仅仅发布了一个官方4M的小补丁增加那不勒斯等队的授权，并未对比赛的节奏做出调整。可能在EA看来，"节奏"问题并不影响游戏体验，甚至这种较《FIFA 12》更快的节奏在EA觉得更贴近现实。我们不妨再重新审视一下《FIFA 13》，为什么会让我们感觉节奏比较快。游戏中稍微加快了传球的速率和球员带球的速度，所以向前推进的感觉一下子加快了不少，但是停球系统的加入、防守队员防守能力的加强和守门员扑单刀球的能力大幅上升，让进球率相对于《FIFA 12》更少。也就是说进攻节奏的加快牺牲掉的是进攻的质量，即使快速推进到前场，面对对手禁区前沿的整体防守队形还是无从下手。另外，进攻速率的加快对停球的要求也很高，《FIFA 13》中的停球系统对玩家的判断和操控提出了更高的要求，心态





着急一心往前的玩家很有可能在中场就失误被断球送给对方打反击的机会。《FIFA 13》里面最流行的打法是防守反击，这恰恰是利用对手加快进攻节奏投入进攻队员的焦急心态而获得反击机会，就算反击不能立马找到空当，转入阵地战之后耐心的到脚也能找到对方防线的弱点。平心而论，阵地战中倒脚倒出来的机会比靠速度冲出来的机会更容易得分，所以在《FIFA 13》中，巴萨式的踢法更讨巧。

随着现代足球的不断发展，比赛的速度加快、强度加大、攻守转换速度愈加频繁，比赛节奏的变化成为一个球队是否成熟的标志。而在本作中合理地运用比赛节奏的变化，可以使对手措手不及，从而取得比赛的主动，获得比赛的胜利。游戏中的比赛节奏都是由玩家控制的，你喜欢反击，比赛的速度自然就会快；你喜欢阵地战和控球，比赛的节奏也就自然慢下来了，所以说EA在本作中强调的是比赛"节奏"由玩家控制。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 Andriy47

坑爹时刻：早在欧洲杯刚刚结束，《FIFA 13》还未发售时，EA公布相关消息，巴洛特里在半决赛爆射打入德国球门后那个表情严肃脱衣展示肌肉的庆祝动作是本作的一大卖点。当拿到游戏后，笔者迫不及待想要使用这个庆祝动作，可是发现需要FIFA等级到了80级才能在EAS FC里购买这个庆祝动作。也许大家不明白80级是个什么概念，这样讲：笔者的等级是五十多级，等级还是从《FIFA 12》里继承过来的，12加13的游戏时间超过800小时，照这个来推算，可以得知从《FIFA 13》才开始玩这个系列的玩家想要获得这个庆祝动作要花多少时间……

用勇气创造传奇

勇气原点 飞翔妖精

ブレイブリーデフォルト FLYING FAIRY

机种 3DS 厂商 Square Enix 类型 角色扮演 发售日 2012年10月11日

《勇气原点 飞翔妖精》初次与玩家见面是在去年的TGS前夕，当时打出的宣传语是"描写成长与冒险的故事的王道RPG"，并公布了一张由吉田明彦大师绘制的概念图。不过很可惜的是，现在传统日式RPG在玩家中的影响力早已不比当年，即便是坐拥"《最终幻想》系列"和"《勇者斗恶龙》系列"这两大日本国民级RPG品牌的SE近几年在这一领域内的建树也并不算高，其他一些打着"振兴传统RPG"旗号的他社作品在发售后的表现与发售前的霸气宣传相比更是个笑话。"王道"二字在玩家看来意味着什么？传统、保守、固守俗套、缺乏新意，认为靠着"王道RPG"几个字就能调动起玩家们的胃口实在是太过幼稚的想法，事实也证明《勇气原点 飞翔妖精》也并没有引起玩家太多的关注。

真正将玩家胃口吊起来的是《Fami通》杂志给出的本作评分——10/9/9/10，总分38分。一款日式传统RPG究竟有什么魅力能彻底征服这群"阅人无数"的游戏编辑，甚至令他们一致给出"神作"的结论？不少玩家都是带着这样的疑问去购入了游戏，随即便发觉"神作"一词绝非浪得虚名。

《勇气原点 飞翔妖精》的世界观仍然是建立在水晶基础之上的，虽然没有挂着《最终幻想》的头衔，但共通的世界观设定足以让老玩家们产生怀念感。进入游戏之后会发现系统设定与《最终幻想Ⅲ》有着不少相似之处，像是职业部分、战斗画面等等，但这仅仅是游戏所呈现出的表现部分。当深入了解整个战斗系统之后，便会发现本作绝对不是一款单纯的王道RPG游戏，而是充满突破性元素的创意之作。

《勇气原点》的原名写作"BRAVELY DEFAULT"，而在游戏中，"BRAVELY DEFAULT系统"也正是本作的精髓所在。传统的日式RPG采用的都是回合制的战斗方式，你来我往的固定战斗方式很耗费时间。而"BRAVELY DEFAULT系统"则打破了这一定式，玩家可以通过BRAVELY来透支接下来的几个回合数，也可以使用DEFAULT来积攒回合数，在这一状态下防御力还会大幅提升。举例来说，在面



对杂兵时，你可以选择一口气透支接下来的三个回合，这样就能以极高的效率清理掉敌人们，而完全不用担心会被敌人伤血；而在面对BOSS时，则可以先采用DEFAULT的防御状态来积攒回合数，同时观察BOSS的技能伤害，再找准时机一口气对他造成大伤害。虽然这个系统听起来略微复杂，但在上手后会发现其实是相当简单的，而且因为"BRAVELY DEFAULT系统"可以令战斗节奏更为紧凑，因此也带给了玩家们在传统RPG游戏中难得一见的爽快感。但如何能将系统的优势充分发挥出来则相当考验玩家的战略战术安排，因为假如过高估计自己的战斗实力，在面对强敌时一上来就把回合全部透支掉却并没能消灭敌人的话，接下来的3回合就将面临既无法防御也无法攻击的窘境，甚至有可能会造成灭团的惨剧发生，所以本作的难度其实并不算低。

接下来来谈一谈本作的另一大特色——通信要素。《勇气原点》中的通信要素大概是目前所有3DS游戏里最多的一个，首先你要复兴村庄的话就必须要用到擦肩获得的好友，越多的好友越能加快村庄中商店的建设速度，有助于玩家在早期就获得强力的装备与机能。当然，好友的作用并不仅仅局限于此，在战斗中你可以将好友作为战斗力的一部分来召唤使用，假如你拥有一位战斗力达到9999的好友的话，那么在游戏的初期，甚至可以靠着召唤他们就能一回合秒杀掉BOSS，是不是很爽？此外玩家还可以使用好友的角色能力，例如你的武僧职业目前只有3级，而好友的武僧已经满级，那么与其联动的话你就可以使用满级武僧的技能，这种跨越了等级的设定无形中会为玩家提供更为自由的战斗空间。

虽然《勇气原点 飞翔妖精》还存在着一些影响游戏心情的问题，但总的来说的确值得上"神作"之名。SE这次大胆的尝试取得了阶段性的成功，希望他们能将这份创新的精神保持下去，或许在未来的某一天，日式RPG的春天将再度来临。

有爱度 ❤❤❤❤❤ 点评人 八重樱

感动时刻：最终BOSS战，来自好友世界的应援足以让人感动得涕泪横飞。

向着"f"的世界飞跃吧！

初音未来 女歌手计划 f

初音ミク -Project Diva- f

机种 PSV 厂商 SEGA 类型 音乐 发售日 2012年8月31日

歌姬"f"的新生

早在PSV刚刚发售的初期，玩家们就开始期待初音的新作登陆这台全新的次世代掌机，而经过大半年的等待，游戏终于将重获新生的歌姬带到我们每个人的面前，SEGA完美兑现了给FANS做出的承诺。之所以说是新生，是因为游戏摒弃了前几作的建模与人气歌曲，从画面与音乐上都带给了我们崭新的感觉，这样的进化带来同样也是游戏体验的提升。



"f"的进化之处

从玩家最直观的画面表现来说，本作的角色建模提高了清晰程度，让歌姬的动作与表情更加丰富；此外由于重新制作了光源效果，人物表现显得更有光泽更加立体，各种色彩也变得格外柔和。不光是角色本身，新作中全新设计的几十套服装也非常用心，细节之处将次世代掌机的强大机能展露无疑。另外，AR卡片在本作中不仅能用来看3D的LIVE还可以拍照，DIVE房间的互动要素也更加丰富多彩，可玩要素大大增加。

"f"的新鲜血液

如果仅从画面和音乐上进化，游戏还不能称作"新生"。为了突出PSV的触控操作特性，本作加入了触屏的按键操作，玩家只要根据按键提示用手在屏幕上轻轻滑过就能实现，非常容易上手；而在判定方面，本作新增了TECHNICAL ZONE、CHANCE TIME这两种提升紧张感的判定方式，增加了游戏的技巧性与挑战性，其中达成CHANCE TIME之后还能欣赏到与众不同的MV演出。对于那些喜欢DIY的玩家，本作的曲目编辑模式更加完善且庞大，同时还对应网络上传与下载个人编辑的MV，适合同好之间相互交流。

"f"的小小缺陷

作为一款新生的作品，《初音未来 女歌手计划f》其实并不算完美，例如菜单画面的角色建模不够精细、少收录了几首呼声很高的人气曲目、奖杯难度挑战性不足……正是因为还存在着这些小小的缺陷，我们才会更加期待新的展开。就在写下这篇双月评的时候，本作的第1弹DLC计划正式公布下载时间，这将是只一个开始；而游戏发售后制作小组透露的PS3平台高清版《初音f》，如今也确定会在明年春季发售，从这个层面上来说，"f"的时代或许才刚刚拉开帷幕而已……

有爱度 ❤❤❤❤❤ 点评人 九兵卫

AR时刻：虽然AR摄影技术的应用在系列作品中并不是头一次被采用，但本作里无疑是运用得最成熟的，特别是随时随地的"初音AR演唱会"，非常有未来科技的感觉。虚拟与现实，有时这两者之间的间隔真的很小。（笑）

引擎变革前的最后进化

职业进化足球 2013

Pro Evolution Soccer 2013

机种 PS3/X360 厂商 Konami 类型 体育 发售日 2012年9月25日

按照惯例，《实况》系列”一年一度的新作于金秋十月与大家见面了。由于在此前几轮与宿敌“《FIFA》系列”的竞争中，《实况》一直处于下风，因此，今年的《职业进化足球 2013》，主创们痛定思痛，对游戏从内到外进行了大幅度的改进和调整，让人玩起来有一种耳目一新的感觉。下面，我们就先谈谈本作在系统方面的变化吧！

本作在宣传阶段曾经提出过的重大变革之一就是全面操控（PES FullControl）。所谓全面操控，其实是指本作的系统在经过改进后，在细节层面将更多样化的操作交给了玩家，而这些细节涉及到球赛的方方面面。具体来说，在进攻方面，首先由于“动态触球（Dynamic First Touch）”理念的引入，使游戏的动作引擎在处理球与人的相互作用时更加符合力学规律，同时也更加真实，而通过借助 R2 键及 R3 键，玩家的停球操作得以细化，真实足球中的“一脚触球”理念得以在游戏中实现。其次，在盘带方面，通过 R2 键可以实现精细盘球操作，而借助 R2 和左右摇杆的不同操作组合，玩家可以轻松实现包括穿裆和人球分过在内的各种华丽



且有效的突破。这些变化都为本作在“微操”方面带来了更多的变化。再次，玩家带球时，按下 L2 键进入全手动出球模式（长传、短传、直塞球和射门皆可手动），出球的方向和力度都可由玩家自行掌握，对于那种有着较深足球素养的球迷玩家来说，这一模式可以助他们打出更为自由、更富想象力的战术。此外，以往落点较难控制的长传以及二过一等战术都进行了一些微调，这些变化都为玩家在组织进攻方面带来了更多的自由度。熟悉了系统以后，玩家可以在比赛中打出比以往更为流畅的进攻。防守方面，响应防守（Response Defending）的加入，使玩家可以主动控制防守队员的出脚时机，不仅弥补了前作倡导的区域防守所带来的一对一防守疲软的问题，而且使玩家在防守时能够采取更为主动更为多样化的策略。此外，门将性能获得了提升，应对各种门前险情的手段更加丰富。这些都使游戏的攻防平衡较前作有了大幅进步。除了在操控方面的进化外，将大牌球星的代表性动作再现于游戏的球员身分（Play ID）系统以及 AI 方面的提升，也都让本作的游戏体验提升了一个档次。在未能更换全新引擎的前提下《PES2013》获得这种程度的进化，实属不易。但是，在模式方面，除了让玩家熟悉本作新系统的训练挑战模式外显得颇有诚意之外，本作的模式设置以及相对前作的变化都乏善可陈。或许，真正以全新形态展现在玩家面前的《实况》，要等到采用全新 FOX 引擎的下一作了吧！



进化度 ❤❤❤ 点评人 一刀

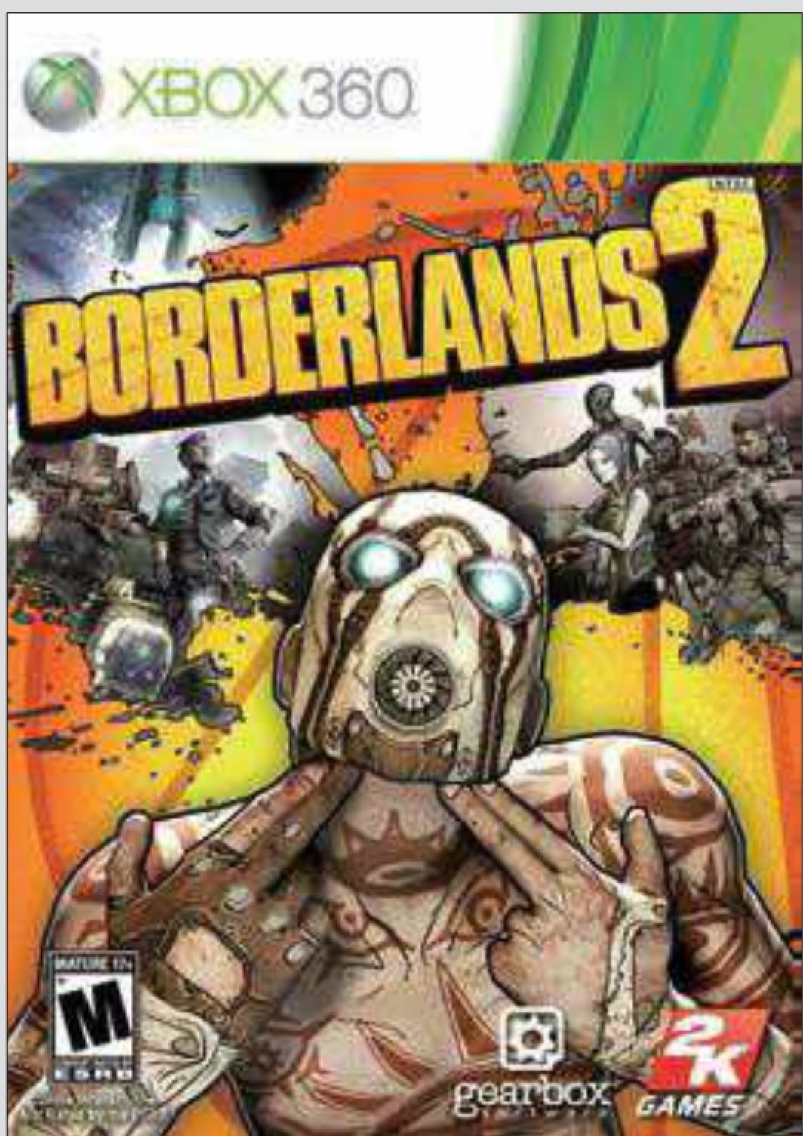
收货时刻：游戏提供的训练挑战模式有部分关卡难度过高，比如任意球项目，而且玩家在进行实际挑战前，系统给出的提示非常笼统，几乎形同虚设。因此玩家要硬着头皮自己摸索，而是否能过关还要看点运气。于是，在反复挑战了 20 多次以后，终于将这个硬骨头给啃下来时，那种苦尽甘来的感觉实在妙不可言。

欢乐无止尽

边境之地 2

Borderlands 2

机种 PS3/X360 厂商 2K GAMES 类型 角色扮演 发售日 2012年9月18日



说实话，作为一个接触日式游戏长大的玩家，本人一直对美式 A·RPG 主打的“高自由度”毫无兴趣——过于庞大的地图和随心所欲的游戏目的反而让人产生一种迷茫感，元素过多界面也让人头疼。当然，“随机化”的装备掉落是让我敬而远之的关键因素，这种完全看“脸”的设定让我一度觉得自己不是在玩游戏，而是被游戏玩。不过在大学时期，在宿舍一好友的盛情邀请下，我接触了一款名为《边境之地》的游戏，其充满乐趣的联机部分吸引了我，而在今年，《边境之地 2》则用充满巨大乐趣和惊喜的刷刷刷模式让我彻底沉迷其中。

丰富有趣的联机游戏

恐怕任何喜欢玩美式 A·RPG 的玩家都不会否认，联网共游能将这类游戏在单机游戏中所获得的乐趣提升数倍，本作不仅如此，还极大鼓励玩家之间相互合作破关，在单机模式下玩家一旦不幸死亡，敌人的血量也会随之回复，而在联机模式下只要还有一名玩家存活敌人就无法恢复 HP，这使得一些在单机模式下显得极难无比的战斗在联机合作下也能降低不少难度。同时在游戏过程中玩家还能通过各自的职业担任在团队中的位置，例如魔女负责使用异常状态的武器削弱敌人，突击兵在适当的时候释放炮台保护队友，这些都是在单机模式下无法体会到的乐趣，而在最新推出的 DLC 中，其最终 BOSS 更是需要几名玩家之间相互配合才能战胜。

刷刷刷

毫不夸张地说，刷刷刷是《边境之地 2》最大的乐趣，各种枪械是最常见的掉落物品，此外还有护盾、手雷和个人部件等装备等着你收集，这些物品按欧美流行的品质等级用颜色一一分类，掉落也是随机的，在游戏过程中你永远都不会知道，在战胜一个强大的敌人后有什么强力的装备等着你的到来。虽然以“刷刷刷”为主要目的的游戏并不少，例如在年初发售的《海贼无双》，但本作却并不仅限于此，Gearbox 从没有指望着靠无尽的掉落和杀之不尽的怪物来让玩家一直玩下去，而是试图全方位地为玩家提供最好的游戏体验，各种充满恶搞要素的隐藏枪械效果，夸张而搞怪的敌人和个性十足的 NPC 都足以令人在游戏过程中保持着足够的兴奋度，其高潮迭起的剧情恐怕连一些更注重剧情的 A·RPG 都无法比肩，让玩家在“刷刷刷”的过程中绝不会沉闷。

有爱度 ❤❤❤❤❤ 点评人 洛克

欢乐时刻：各式“神枪”是鼓励玩家继续游戏的动力之一，而使用这些效果各异的神枪和好友组队共战 2.5 周目时，其场面更是火爆无比，被漫天飞舞的手雷和火箭筒误伤是常有的事。



技能点分错地方的异色 RPG

神次元游戏 海王星 V

神次元ゲイム ネプテューヌV

机种 PS3 厂商 COMPILE HEART 类型 角色扮演 发售日 2012年8月30日



说起来，《超次元游戏 海王星》自初代公布开始我就开始关注并抱有相当高的期望了，不过当时因为某些原因没玩到初代，直到后来玩通了 mk2 之后再回头去补的，当时体验到的落差真的连掰盘的心都有。初代很多地方都做得很糟糕，“雷王星”的称号也是实至名归。但经过前作 mk2 大改造之后，出现在我们眼前的是一款完成度高，令人刮目相看的作品。万幸地我没有成为被“雷王星”炸死的人，所以才有心情去追后续的作品。

原本 2 代系统已经比较完善了，但没想到本作会再度修改，AP 行动槽的设定取消、SP 不能通过攻击回复，这些变化使其向传统的 RPG 靠近了一步。说到系统变化，这里不得不提新增的见闻者系统。玩家可以通过委托见闻者来发现新迷宫或者使迷宫发生变化，比如经验值提升或者金钱增加之类，部分支线任务讨伐目标还要通过见闻者发现才能挑战，使得游戏可研究空间更加广阔。此外还有游戏制作、NEP 电视台、角色挑战等要素。游戏内容的丰富度可谓远超前作 mk2。除此之外，本作还增加了**プルルート**、**キセイジョウ・レイ**等个性魅力十足的角色，剧情依然充满了欢乐和恶搞，这些都是喜欢动漫作品的阿宅们喜闻乐见的要素。由此可见，制作人在本作中下了不少功夫，纵观三部作品，每一作都是一次进化，每一作都能令人眼前一亮。

游戏在很多方面都花尽了心思，却忽略了一些基本的地方，这里必须要提出两个方面：第一点，就是游戏本身的变化。单从资料上看游戏的迷宫数量看上去好像很多，可是当玩过前三章之后你就会发现其实大部分迷宫的结构都是完全一样的——顶多是出入口反过来，迷宫的设计也太过简单了，当然这也有个好处，就是当你二周目想快速推进剧情的时候，几乎不用走冤枉路或者进行无谓的杂兵战。除此之外，杂兵设计也非常“省钱”，很多都是换个颜色了事，更有一部分连颜色都不换，只是改个名字作罢。虽然我很想用“杂兵种类太多，建模种类也不少了，部分雷同也是情有可原的”这个理由来辩护，但……问题是大部分迷宫和杂兵建模都是从前作直接搬过来的。第二点，就是 BUG 问题，这个问题已经使得系列从第一作开始就被人戏称为“雷王星”了，如今虽然已经挽回了一些名声，但 Idea Factory 似乎还不肯吸取教训，本作里依然有很多 BUG 出现，比如其中一章出现了一个不可能在该章内完成的支线任务（讨伐对象要后面才出），导致该章节的评价不可能满分。虽然这些 BUG 最终不会影响到获取奖杯，但依然会令追求完美的玩家感到不舒服。既然系统和恶搞上面都这么用心了，为什么就不能多花点精力来 Debug 和改善贴图呢。

至于游戏最擅长的恶搞要素也有很大的局限性，如果没接触过被恶搞作品或者没及时反应过来，那么所谓的恶搞只是平淡的台词或者不知所谓的对白罢了。而且本作恶搞的范围涉猎面广，从游戏动漫到网络用语甚至业界行情，能够全部挖掘出来的人又有多少呢？所以说《海王星 V》游戏虽然不失为一款好作品，但现时来说还难成大器。毕竟，无论在游戏还是动漫领域，我所认识的作品中没有一款是靠恶搞其他作品而名垂青史的——除了《银魂》。

耐玩度  点评人 宇宙人

坑爹时刻：当初玩《mk2》的时候我是借被人的盘玩的，之后觉得 BGM 很不错就决定自己买了张限定版收藏。但是买回来后发现 OST 集里竟然没有游戏里最燃的战斗 BGM！原以为只是制作人漏放了，于是这次《神次元》继续买了限定盘。于是又悲剧地发现，不仅没收录最燃战斗 BGM，连由松值伸夫作的プルルート的主旋律都没有！地雷厂你 @ ￥#&#（以下略）

2 不大于 1

黑暗血统 Ⅱ

DARKSIDERS Ⅱ

机种 PS3/X360 厂商 THQ 类型 动作 发售日 2012年8月14日



《黑暗血统》是 2010 年游戏界当之无愧的一匹黑马，也许是由于发售前的默默无闻，致使素质尚可的前作在游戏发售后却意外地获得好评，虽然游戏中随处可见的借鉴诸如《战神》、《塞尔达传说》、《波斯王子》等经典动作游戏系列的影子，但制作组很好地将这些要素进行有机结合，因此还是做出了自己的独有的风格。时隔两年，如期而至的续作到底素质如何呢？

“死亡”降临，颠覆前作风格

由于主角换成了另一名天启骑士“死亡”，因此游戏的风格与前作大相径庭，如果说前作的主角“战争”是力量的代表，那么“死亡”就是敏捷的代表，这种敏捷性体现在游戏的方方面面，在战斗中“死亡”的动作十分迅速，他使用的武器是挥动速度极快的双镰，加上各种翻滚躲避动作能轻松地翻弄敌人，而在探索过程中各种攀爬动作也是在前作中操控“战争”时所无法体验的，这种敏捷的设定在一定程度上使游戏的爽快感得到增强，而天赋树取代购买技能的也使特技的丰富度和变化度大增，值得称赞。

失望的“进化”

游戏在发售前一个吹捧的卖点，就是号称比前作大数倍的地图、长数倍的流程，但实际游戏后玩家可以发现地图是变大了，流程是变长了，但这些绝非进化之处，主要问题是这些“扩容”只是简单地堆砌重复的内容，重复的跑路，重复地在几乎相同的场景内飞檐走壁、引爆炸弹、拉动机关，一遍又一遍地收集流程推进所必须的道具，因此这种内容的强化非但没有让玩家感到充实，反而更像是一件苦差事。另外，前作因为解谜比重过高受到了不少玩家的诟病，而让人大跌眼镜的是，制作组非但没有更好地将解谜与战斗部分做出一个很好的平衡，反而变本加厉地进一步弱化战斗部分的比重，因此玩家往往在通关后对游戏的印象是跑路，跑路，再跑路……

游戏全程除解谜外惟一让人感到有成就感的地方就只有获得强力的装备的瞬间，但前面也提到了战斗比重小的问题，这样就产生了一个悖论，获得了好装备，但却对整个游戏体验没有太大的改变，虽然有强调战斗的竞技场模式，但即使玩家竞技场登顶，奖励也只是更强力的装备，这在无形之间使玩家进入了一个颇为无解的死循环。

平淡如水的剧情

制作组对外宣传本作时表示，本作剧情讲述的是死亡因不相信同为天启骑士的战争是毁灭世界的罪人，决定以一己之力寻找为战争摆脱罪名的方法，一开始笔者还以为死亡会与战争碰头擦出什么激情的火花，结果整个游戏的剧情与前作几乎无关，其更像是一个讲述天启骑士过去的以及死亡救赎之路的前传，直到游戏通关后，游戏的剧情又重新拉回到前作的结尾处，难免让剧情派玩家对这种“首尾呼应”感到失望！

爽快度  点评人 伽蓝

崩溃时刻：游戏中有各种各样的 BUG 相信各位玩家也有所耳闻，笔者就曾经中过一个到达指定位置必定死机的 BUG，幸好该区域曾经探索过可以直接传送，否则整个存档就废了，类似的恶性 BUG 还不止一个，而且你永远不知道下一个 BUG 在哪里，简直就是一个人品检测仪！

赛博坦最后的时光

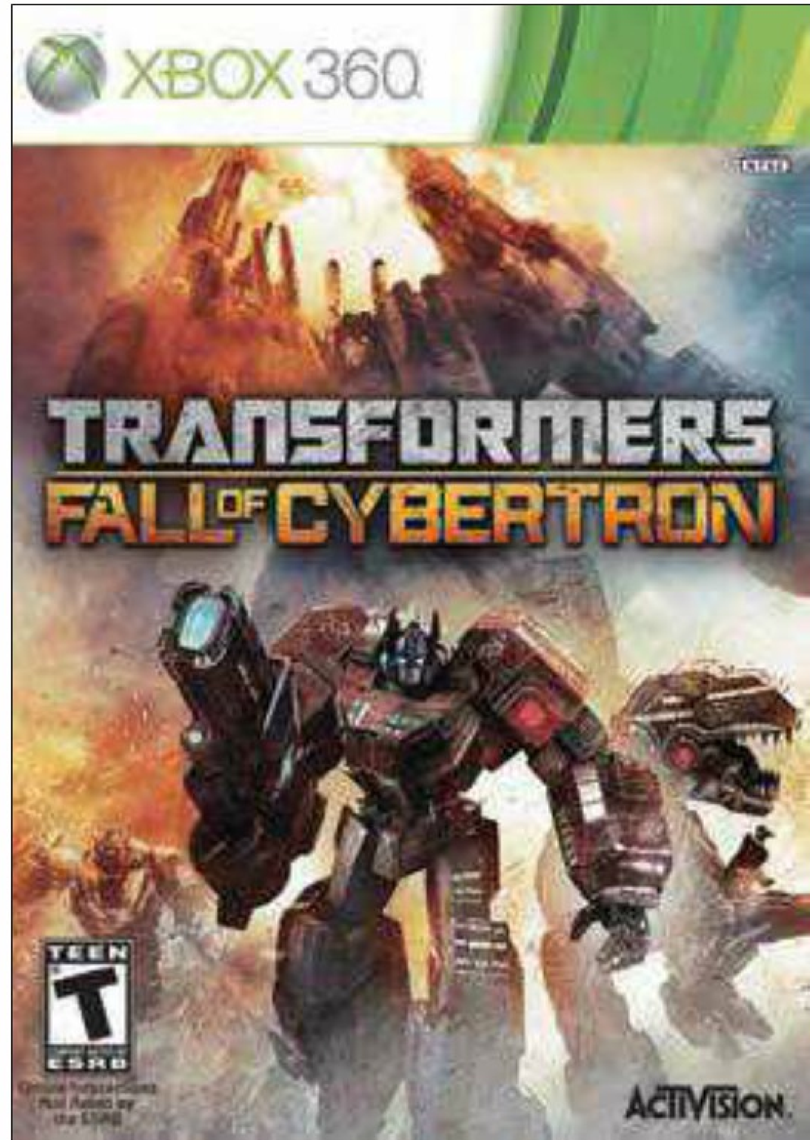
变形金刚 赛博坦的陨落

Transformers: Fall of Cybertron

机种 PS3/X360 厂商 Activision 类型 动作射击 发售日 2012年8月21日

开篇之前又要提到那个话题，那就是“电影改编游戏素质差”，虽然《变形金刚》并不止局限于电影作品，但近年来家用机上推出的游戏作品都是跟着同名电影的进度来的，起初连人设也基本遵循电影，而那些曾经的开发商们对同名游戏的制作态度简直就是令人发指，这对于《变形金刚》的游戏作品来说就是一场灾难，明明是拥有高人气的好题材作品，却沦落成为借电影之风随便小捞一笔的敷衍之作，如果后来不是 High Moon 接手了《变形金刚》的游戏作品，后面发生的事情不敢想像啊！本作的试玩版刚放出时，很多人被第一章的场面和气势给震撼了，身边有玩家称之为“堪比 COD”，这么说很显然有些夸张，但从另一个层面上反映出了玩家对本作的肯定与期待，而从游戏正式发售后玩家与媒体对本作的评价来看，本作的确是一款不容错过的佳作。

首先，我们放下对系列作品的感情，单纯从一个动作射击的角度来看本作。流程是线性的，但故事演绎精彩火爆，武器升级系统与收集要素制作得很精细，枪械的种类多样，性能差别大，具体章节强调的打法特点也不一样。十三章的流程非常厚道，玩家要在其中扮演汽



车人和霸天虎，第一章与第十三章的发生时间基本相同，中间的环节讲汽车人的方舟起飞前，做出的准备与最后抵抗。虽然要扮演两种势力，但角色的转换相当自然，因为这都是根据剧情的重点来发展的，可以说选取的都是整个故事中的精彩环节，没有任何唐突的感觉。即使是在同一个章节中进行的角色切换，也是以极为合理的角色转换方式。角色性能的多样化是一个重要的加分环节，本作在这一点上做得非常好，汽车人和霸天虎的载具与机器人形态本身是分开的，武器与技能配备随形态而变，此外还加入了擅长使用肉搏战术的钢锁和战车队组合而成的混天豹，就连泰坦级汽车人猛大帅都能进行操控。



对于系列爱好者来说，终于可以看到《变形金刚》摆脱电影剧情的束缚了。制作小组在撤离赛博坦的故事上合理发挥了一番，让玩家近距离接触了机器昆虫、机器恐龙、猛大帅，有种久违了的感觉，更可贵地是每段对话都能体现出角色的真实个性，这也就是为什么粉丝们在游玩本作的过程中会产生如此强烈的共鸣感。凡是将游戏通关的粉丝，都对游戏第十三章那颇具原作动画作品的阵营转换手法印象深刻，甚至有种让人热泪盈眶的感觉。所以，本作绝对是最好玩的一作《变形金刚》!

对于本作的多人模式，只能算是中规中矩，各种设定虽然看上去耐玩度颇高，自定义细节多，但打法还是相对单调了些，重复度比较高，一些成就与奖杯的设置过于无聊，很难让人有毅力玩到最后。

感动度 ❤❤❤❤❤ **点评人** 铃

感动时刻：本作第十三章可控制的角色阵容为声波、天火、混天豹、爵士、威震天或擎天柱，伴随着激动人心的背景音乐，汽车人和霸天虎的标志在屏幕中央不停切换，进入传送门之前的战斗也近乎白热化，方舟也开始逐步解体，不知为何眼泪突然在眼眶里打转，这果然就是传说中发自内心的感动啊！

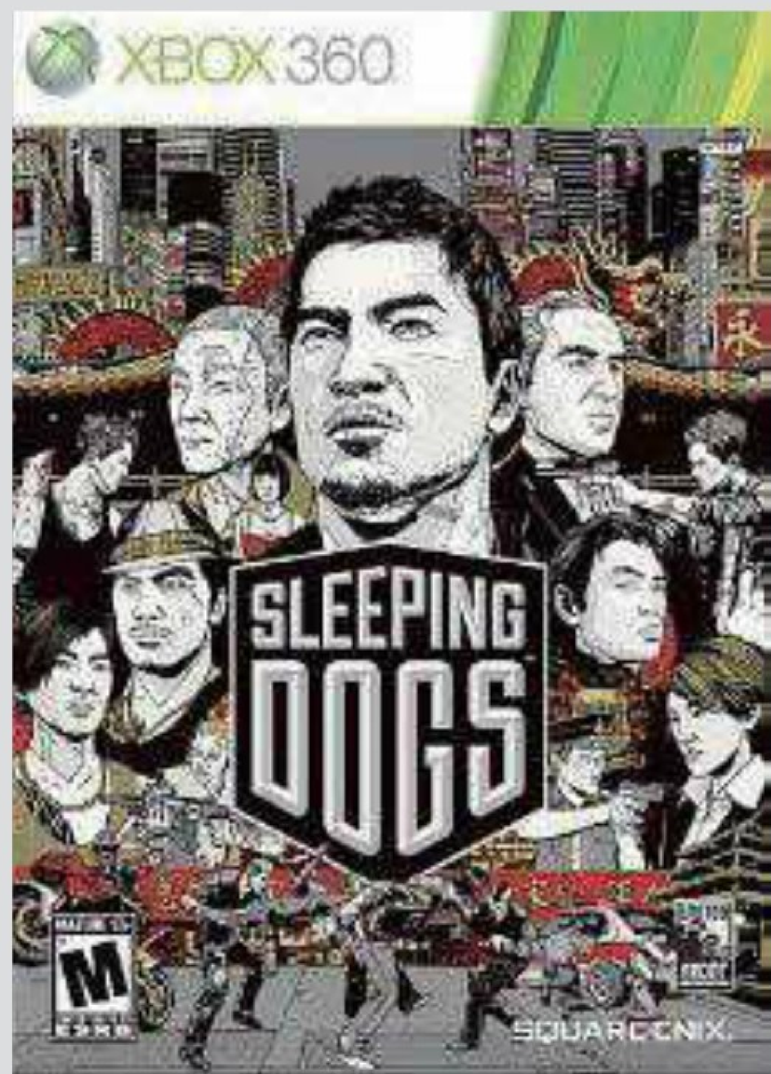
黑白游龙

无间龙头

SLEEPING DOGS

机种 PS3/X360 厂商 Square Enix 类型 动作 发售日 2012年8月14日

在《GTA》这个沙箱王者取得空前的成功后，同类游戏就如雨后春笋一般涌现，其中获得成功的，西有十足恶搞的“《黑道圣徒》系列”，而东有描写极道恩仇的“《如龙》系列”，而今年夏天，一款名为《无间龙头》的同类原创作品获得了意外的好评，而其主打的，正是浓郁的港产片风格。



如果玩家是一个对港式文化有所研究，特别是懂粤语的话，会发现游戏对香港的还原度十分惊人，港味十足的街道，真实的香港地形落差，主要角色乃至路人脱口而出的标准粤语都得到了忠实还原，使得玩家在游玩的过程中犹如置身真实的香港一般。作为一个欧美团队，要真实还原一个东方都市绝非易事，我们看到的成品是制作团队聘请了大量顾问的后的成果，而且配音团队中也有大量华人的影子，就连大家熟悉的陈冠希老师也赫然在列，可以说游戏的成功与制作组的用心不无关系。

除了让人沉迷的真实港式风格外，游戏本身的种种设定在同类游戏也属优秀之列，无论是驾驶、肉搏还是射击部分的手感都让人挑不出毛病，特别是肉搏部分那种种演出效果出众的终结技绝对能让玩家目瞪口呆，射击部分融入的子弹时间在同类游戏中也颇为创新。游戏中巧妙地设计了两种经验条的，分别是警察经验以及三合会经验，



善恶两种不同的游戏风格能提升不同的经验，而提升等级所能解锁的技能风格也截然不同，由于后期两种经验理论上都能到达满级，因此玩家也无需担心游戏体验的缺失。游戏中的收集要素很多，但奖励十分丰富，甚至可以解锁一些极其实用的战斗招式，使得收集显得不会那么让人反感。

作为重头戏的剧情部分明显借鉴了《无间道》的剧情，讲述沈伟作为警方卧底混入社团新安义的故事，当卧底生涯变长，关于善与恶的界限会变得越来越模糊，一边是正义之誓，一边是兄弟之情，这种感情的矛盾正是剧情中引人入胜的地方。

最后说说游戏的缺点，虽然游戏中模拟了一个真实的香港，丰富的支线任务也使玩家的游戏时间大大延伸，但游戏越往后缺点就越明显，因为游戏中不少的支线任务实际上大同小异，斗鸡、竞速、偷车、赌博等小游戏虽然看上去乐趣十足，但玩起来却十分枯燥，因此不建议玩家以一口气打完主线的方式进行游戏，应以主线支线交替进行的形式，感受游戏的真正魅力。

真实度 ❤❤❤❤❤ **点评人** 伽蓝

坑爹时刻：游戏中有奖杯 / 成就是警察等级与三合会等级分别到达满级，警察经验还好说，关键是三合会经验在正常游戏往往到通关还差一点点才能到达满级，而通关后此经验涨得巨慢，无奈的笔者为了全成就只好购买厂商早有预谋的游戏内经验 DLC……

看妹对战两不误

死或生 5

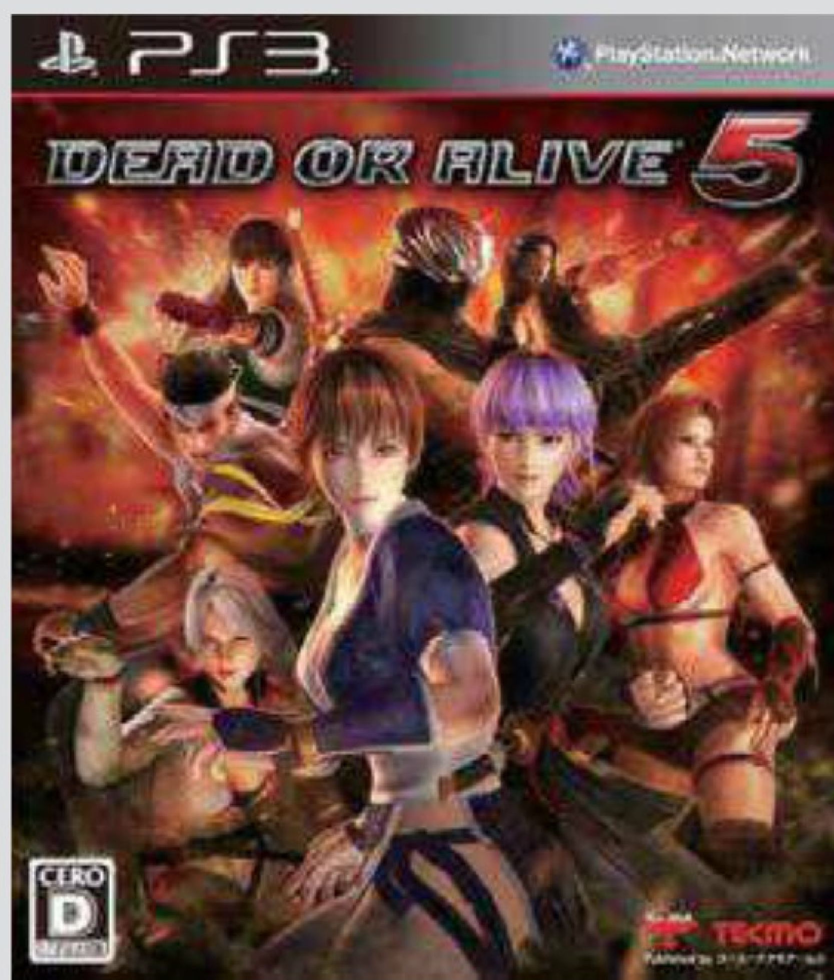
Dead or Alive 5

机种 PS3/X360 厂商 Koei Tecmo 类型 格斗 发售日 2012年9月27日

《死或生》系列”的第一作在 1996 年与玩家们见面，作品一上市就立马受到不少男性玩家的追捧，该系列不仅有着“最容易上手的 3D 格斗游戏”的称号外，还有着最广为人知的“乳摇”系统。凭借这两点，游戏迅速在格斗游戏界中崛起，即使没有玩过这款游戏的玩家，也多少都会听过《死或生》的最大卖点。因为每一代中的女性角色都穿得比较清凉，并有乳摇系统作为强力的“精神象征”，所以大部分的格斗游戏爱好者都不承认系列是正统的格斗游戏。随着 Team Ninja 小组的多年开发，经由更佳进化的游戏画面与人物模组，以及花费心思调整的对战系统，这款堪称美女如云的格斗游戏终于推出了系列的最新作《死或生 5》。

前作的《死或生 4》和 X360 同步于 2005 年 12 月发售，为什么中间会相隔这么久的时间，早矢仕先生说是因为“不知道格斗游戏之后的舞台将如何演变，因此只是单纯的时间流逝。”也就是说，因为前方已经找不到出路的关系所以停滞了很久，但是在 2009 年的时候，突然找到了新的方向。





说起系列的女性角色，绝对不能漏掉的要素当然就是“乳摇”了。虽然说和游戏内容没有直接的关系，但对爱好者来说确实是非常在意的部份。关于这点，接手《DOA5》的早矢仕先生也非常心知肚明，因此标榜着“乳摇是本作中非常重要且密不可分的要点之一”，随后还公布了独有的“真胸引擎 (**パイリアルエンジン**)”系统，可谓噱头十足。但《DOA5》并不是只有追求视觉效果而已，制作组邀请了美国的职业玩家和日本的核心玩家们试玩，然后收集意见，持续地进行游戏平衡度调整努力达到尽善。目标是要开发出在游戏发售后的五年里，还是会让玩家想要游玩的游戏。

再来看看游戏的本身，除了经典模式如时间竞速、生存模式的延续，游戏在故事模式中的呈现方式很用心之外，也同时导入以实战中教学的挑战项目，让玩家在体验故事内容之余还能挑战自己，看是否能将所有格斗操控驾轻就熟。虽然对战系统仍旧存在着一些小问题，如眩晕后强迫玩家进行择与逆择、新增的威力爆击在实战中的威慑力不足等，但从本作的进化和调整可以看出制作组的确在为了做出更好的游戏而努力，相信《死或生 6》会为我们呈现出更趋于完美的“撕或脱”。

爽快度 ♥♥♥♥ 点评人 狼来了

砍人时刻：游戏中的绝大部分服装都可以轻易入手，比较特殊的是蒂娜、克丽丝蒂和里莎的“超清凉”泳装需要在最高的 Legend 难度下打通几个主要的模式，其中最虐人的无疑就是里莎的“用任意角色干掉 Legend 难度单人生存模式中的第 100 人”。某天狼来了在游戏室用丽凤的赖招 1P+K 刷到第 75 人的时候，某小编不识趣地路过，然后不小心踢到了电源……看到这里大家知道为什么是“砍人时刻”了吧。

复仇，终结一切恩怨！

冤罪杀机

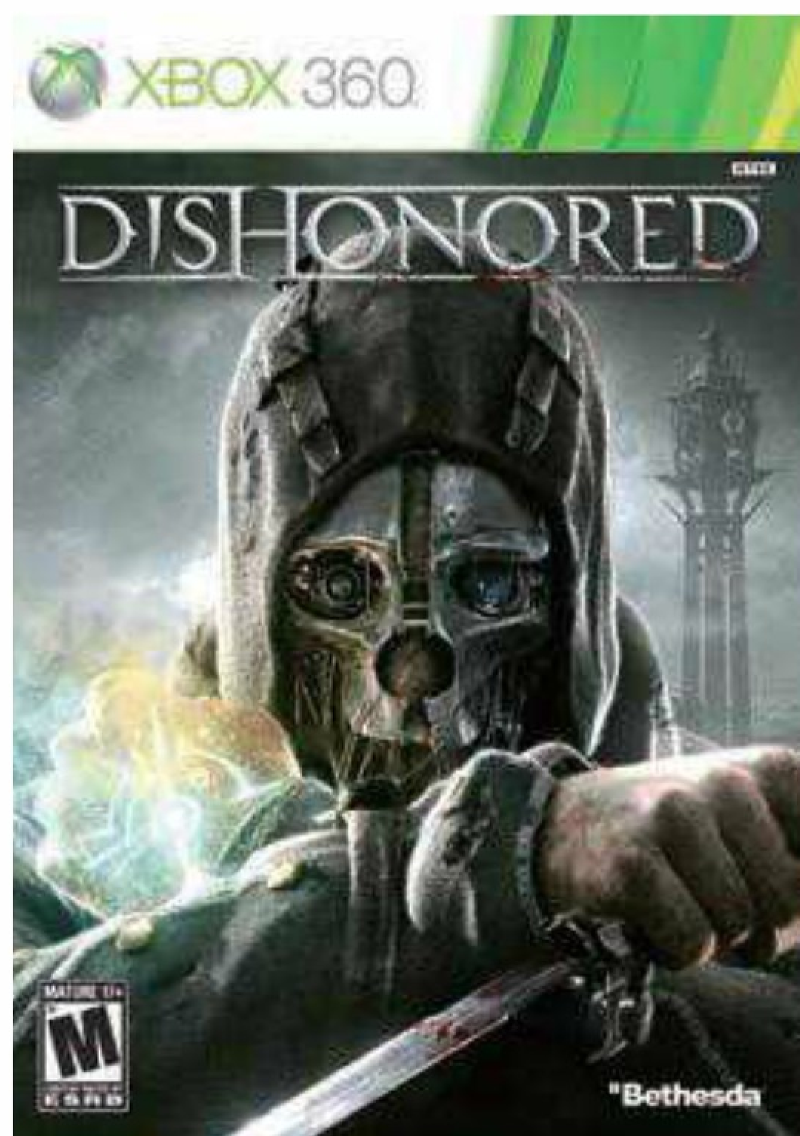
Dishonored

机种 PS3/X360 厂商 Bethesda Softworks 类型 动作冒险 发售日 2012年10月9日

美式游戏风格、第一人称主视角、枪械射击，光是这三个元素就足以归纳绝大部分欧美主视角射击游戏，而要说这些游戏的共通点之一，那就是“热”。枪械连发时的尖啸、爆炸的轰鸣、敌我双方的呼号和濒死前的惨叫充斥着玩家的耳朵，更不用提整个游戏画面中充斥着的各种烟雾、火焰和闪光，在游戏过程中，玩家几乎一直处于肾上腺素分泌过剩的状态，无可否认，能把游戏做到这个地步也是一种艺术，但正如士兵们也有休假和退役，持续不断地沉浸在这种热火朝天的氛围中实在会令人感到疲惫，曾经的刺激终究会因为重复和审美疲劳而变得麻木，如果连擦身而过的子弹和从头顶飞过的手雷都不能令你的心跳加快半拍，还有什么样的乐趣可以震撼你?

《冤罪杀机》可以，前提是你能把自己先冷下来。

有手枪、有弩、有利剑甚至还有手雷，但恐怕没几个人会认为《冤罪杀机》是个射击游戏，就像没有人会觉得《潜龙谍影》和《战争机器》有什么共同点，但却不会否认两者都具有优秀的游戏体验。尽管用的是彻头彻尾的第一人称视角，玩家甚至不会像去年的同类型作品《杀出重围 人类革命》那样有机会看到主角的外表，但这个游戏内核是百分之百的动作潜入游戏，玩家甚至可以一枪不开一人不杀地靠着跳跃攀爬和闪现通关，而因为奇幻题材的限制，玩家的远程武器选择较少，手雷的范围和威力也并不理想，想要靠着蛮冲硬打来通关的玩家肯定会遇到不少的麻烦，考虑到不靠超自然能力时玩家在面对数个敌人时并不具有非常大的优势，在使用超自然能力后却又因为过于强大而变成迅速地秒杀敌人，想要获取爽快的对战体验，基本上是不可能的。这并非是游戏设计上的缺陷，而是游戏的目的从来就不是让你当个万物莫敌的英雄。相反，你是个把身影潜藏在阴影中的刺客，趁着敌人不备暗中出手，一击致命。如果你想要显得足够优雅，游戏中甚至提供了让玩家不杀一人就解决所有敌人，甚至是暗杀对象的方法，只是在执行这些手段的过程中，玩家一次也不能被敌人发现。这种躲猫猫过程有多刺激，只有玩过本作的玩家才能够体会，而且比起其他潜入游戏，本作的紧张感甚至还要更高，因为你能够看到的视角是如此地有限，一不小心就会踏入敌人的视线范围，被发现的危机随时可能发生，令人禁不住屏息静气，高度紧张。这是一种完全区别于主视角射击游戏的乐趣，冷冽而沉静，却又极度刺激而令人沉迷。





这就是《冤罪杀机》的最大突破之处与魅力所在，而这样的潜入佳作，或许在这一两年内也难以再碰到了。

刺激度 ♥♥♥♥ 点评人 稀饭

心跳时刻：游戏中第二关不杀死暗杀目标而完成任务的方式是要求玩家扛着任务目标从地下室直接潜行到二楼的审讯室，然后在不被察觉的情况下将目标脸上烙上叛徒的印记，而且在扛着目标的情况下有某些暗道不能使用，过程极其刺激，直到成功在目标脸上留下印记后，才终于能松一口气。

电玩秘史



英国最长寿独立工作室的生存之道

游戏风采 电玩秘史

很多故事都是这么开始的：一群理想主义者脱离了他们所在的著名开发商与大作团队，成立了自己的公司。他们渴望脱离大项目的压迫，开发轻松的小型游戏，他们要实现自己的创意，在令人兴奋的主流平台上被更多玩家发现。

这种创业故事在当今业界数不胜数，但是在12年前却不多见。2000年，4名《GTA》开发者离开了刚刚更名为Rockstar的DMA Design，用自己的一腔热情创办了Denki公司。直到11年后，他们才以一款《Quarrel》熬出了头，获得了英国电影与电视艺术协会的大奖提名。

Denki的创意总监Gary Penn曾在《Zzap64》、《The One》等早期的游戏杂志当编辑，后来在Rockstar找到一份工作，但他发现那种大规模的游戏开发方式不合自己的胃口。“有些人四五年都在开发同一款游戏，而在其他某个角落一溜烟就发生了一场革命。Rockstar变得越来越大，这很令人兴奋，他们的定位也没错，但那不是我们需要的。我们要更快、更小。”

当Rockstar在PS2上呼风唤雨之时，Denki的团队们专注于开发小规模的掌机游戏。那时没有iPhone，他们只有选择GBA。他们开发了益智游戏《Denki Blocks》和《Go！Go！贝克汉姆！足球岛大冒险》（Go! Go! Beckham! Adventure on Soccer Island）。不久英国天空电视台推出了Gamestar游戏平台，电视观众可以用遥控器玩游戏，Denki将《Denki Blocks》移植到Gamestar上。多数游戏开发商对这种遥控器玩的游戏嗤之以鼻，而Denki却看到了拓展玩家群的潜力。Gary说：“我们成立Denki时感兴趣的就是在不同的平台上做游戏，可以是古怪的平台，以及被我们当作屎的平台。”



■Denki也曾帮助DMA的同事们开发《除暴战警》。

之后8年，Denki以独立游戏开发商们望而生畏地速度大量推出新游戏——总共推出了大约200款！都是为天空电视台和US DirecTV制作的。只要是你能看到的流行角色、电影或电视节目，都有Denki制作的相关游戏。这些游戏当然入不了玩家的眼，但它们有自己的市场。这些游戏锻炼不了开发商的开发实力，但是他们逐渐养成了另一种能力：能同时满足授权方、电视台与游玩者，一个月推出足够多的游戏，全部都能在不同的机顶盒版本、不断更新的固件上运行。

在Denki巅峰期加入的制作人Sean Taylor说：“这其实是非常自由的。我做了很多年游戏，这是第一次真正有机会为所欲为。”无数独立游戏工作室崛起又陨落，而游离于传统游戏业之外的Denki坚强地生存了下来，并且因为长期接触电视观众，他们比任何独立工作室更清楚何谓休闲游戏。“我们擅长制作有广泛覆盖面的游戏，是大叔大妈们能玩的游戏。”

可惜的是，天空电视台的机顶盒游戏没有像预想的一样越做越大。与此同时，智能手机的崛起让Denki看到了适合自家作品的新平台。Denki分成了两组，一组负责构思新创意，另一组仍然做原有的业务，以维持公司运转。不久他们就做出了6个新游戏DEMO，《Quarrel》就是其中之一。这是一款文字益智游戏，实际开发时间长达两年，然后寻找发行商又花了两年。Denki常务董事Colin Anderson说：“这游戏能上市真是不容易啊，我们几乎被全世界的所有发行商都拒绝了，有些还拒绝了两遍，三遍的都有。”



■Denki的《Quarrel》获得了大奖提名。

最终UTV Ignition看中了《Quarrel》，原计划将其发行于XBLA，但是因为要做过多的修改而放弃，直到2012年才终于有上市的机会。接着他们开发了一款名为《Save the Day》的街机式游戏，玩家要驾驶直升机在各种灾难现场飞行，拯救幸存者。这款游戏面向那些因为没时间而逐渐放弃游戏的玩家们，他们比所谓休闲玩家更懂游戏，乐于接受那种有传统游戏感觉，又不耗时的游戏。该作与《我的世界》一样，在开发阶段就向玩家开放，通过Turbulenze的网页游戏门户发布。据统计，游玩过本作的玩家中，有一半以上都会在日后接着玩。对于休闲游戏来说，这样的留存率是相当高的。作为英国最长寿的独立游戏开发商，Denki终于找对了自己的转型之路。

开源文化：初音未来现象的背后

“她像女神一样，有着人类的形象，却超越人类的约束。她是后人类时代的伟大巨星！”——这是某个同人站对初音未来的描述。至少在日本，初音未来已经超越索尼克，成为世嘉的新吉祥物。同时在亚洲各国，初音未来的风暴也是势不可挡。去年 11 月在新加坡举办的初音未来演唱会吸引了 3000 多人，13 岁的 Amy 也是其中之一。她在网上看到了初音未来的演唱会视频之后，就无法自拔地喜欢上初音未来。她说：“初音不是真人，这样也好，她不会死，不会像某些明星那样酗酒闹事。”

几乎所有日本大公司都有自己的虚拟吉祥物，电信巨头 NTT DoCoMo 有自己的蘑菇头“**ドコモダケ**”，就连东京都警视厅都有小老鼠“**ピ－ポ**君”。而初音未来原本是 Crypton Future Media 的吉祥物，这家公司做的是虚拟仪器软件。2007 年 Crypton 社长伊藤博之苦思如何推销一款虚拟语音软件，他使用雅马哈的 Vocaloid 2 技术开发了该软件。Vocaloid 的第一个版本销量不佳，因其声音不够生动。但伊藤博之认为应该为它创造一个虚拟偶像代言人，所以他找到东京的插画家 KEI，让他设计一个可爱而又有点科技感的角色，吸引那些喜欢新鲜事物的年轻人使用 Vocaloid。KEI 设计了一个 16 岁的少女，身高 1.57 米，体重 83 斤。她有修长的腿，有明媚的大眼睛、两束蓝色的大马尾辫，长得几乎拖到地上，她的前臂有个电脑模块。她叫做初音未来。





Crypton 在札幌市的一条林荫大道旁，一个没有任何未来感的地方。办公室里也没有机器人助手，没有初音的全息影像，只有沮丧地坐在窗沿的一排初音模型。与初音的粉丝一样，伊藤博之也不知道该怎么给初音未来分类，他说她不是偶像，也不是角色，不是卡通人物，“她就是……初音未来”他说。

他是否曾经设想过初音未来的背景故事？比如家庭，在 Vocaloid 之前的生活？

伊藤博之的答案是“没有”，“只有年龄、身高、体重——以及服装”。他认为没有创作背景故事的必要，初音若是走红，自然有大把拥趸为她写故事。在日本这样一个宅文化统治一切的国度，虚拟偶像往往比真人偶像更持久、更受欢迎。每年都有大批新人偶像出现，但大多红不了多久，而 Hello Kitty、高达等却可以保持数十年的魅力。宅男腐女们会为喜欢的角色创作各种视频、漫画、游戏等在网上发布，不断保持作品的热度，他们将此称为“二次创作”。研究日本流行文化的 MIT 教授 Ian Condry 认为，这种角色本身就像一个平台，通过人们的参与创作而被赋予生命。

在百业凋敝、内需不振的日本，御宅族成为一支重要的消费力量。在互联网时代，他们的热情成为网络流行现象最重要的推手。初音未来的正式诞生时间是 2007 年 8 月 31 日，即其首款软件发售之日。随着该软件的大流行，Crypton 开设了一个网站，用户可以在上面发表自己的创作。该站开通的当天下午，就有多张初音未来的同人图出现。接着有数千份作品涌入。初音未来的同人网站开始呈爆发式发展，有为她写歌让她表演的，还有人为她写了个动作程序叫 MikuMikuDance，为她设计了更多的舞蹈动作。如今光是在日本 iTunes 和亚马逊上发布的Vocaloid同人歌曲就有3000多首，上传到 YouTube 的初音未来相关视频更是多达数十万个。在日本的各大卡拉 OK 包厢里，初音未来的歌曲通常是点播率最高的。

初音未来还催生了一种新乐器——有人在同人创作的初音 MV 里看到了一种虚拟乐器，是以触摸屏为界面的键盘。于是他们截了图，设计了原理图，找工厂生产。如今它已成为一种真实的乐器。

2007 年，感受到初音未来无穷潜力的世嘉决定与 Crypton 合作，这就是以初音未来为主角的游戏《女歌手计划》。游戏中的所有歌曲，包括其服装设计创意，乃至场景设定，都是由粉丝提供，世嘉的开发人员仅仅在休息时间偶尔做一些相关内容。制作人内海洋的主要职责是从同人作品中精选出优秀者。“源自玩家，服务玩家”——这成为一种新游戏制作理念。

无论是初音未来本身的成名历程，还是游戏版的制作过程，都反映了日本宅文化的新趋势——开源风暴。计算机行业的开源理念正在入侵文化市场，借助网络而蓬勃发展。1990 年代中期，日本的一家经纪公司聘软件设计师创造了“伊达杏子”这么一个虚拟偶像，试图将其打造成歌坛新星。伊达杏子的形象参考了一些真实的模特，语音则是来自一些真实的歌手。但这名角色彻底惨败，理由竟是因为她“太真实”。

一个超崇拜初音未来的孩子道出了理由：“我们知道她不是真人，我们就喜欢她是机器，比起跟人打交道，我们更喜欢跟机器打交道。”

初音未来的第一场“个人演唱会”于 2010 年在东京举办，门票瞬间卖光。此后她接连举办了 6 场演唱会，2011 年夏季还到洛杉矶的诺基亚剧院办了一场，也吸引了近

3000 名观众。Crypton 和世嘉要花 6 个月的时间筹备一场演出，每一场演出就相当于制作一部 90 分钟的电影。然后世嘉会将演唱会的整个过程用高端光敏摄像头拍摄下来，制作成精致的、纪录片般的视频后上传到网上，绚烂的演出效果吸引着更多人加入初音教。

初音未来代表了所谓的“无实体型娱乐”的未来。今年 4 月的加州柯契拉 (Coachella) 音乐节上，虚拟的已故歌手 Tupac Shakur 被投射到大舞台上，这是由詹姆斯·卡梅隆的 Digital Domain 制作的全息影像，比初音未来更炫目得多。不过投射用的基本方法一样，都是所谓的“胡椒粉幽灵”幻象技术。也许未来所有的演唱会都不再需要真实的明星，而是成为一场场虚拟的幻象汇演。

宫本茂之妻不堪家暴离家出走？

2011 年春季，京都的警方接到当地一位大人物的报案——此人正是宫本茂。他对警察说：“我通过游戏才知道已经好几天没看到老婆孩子了，然后几天变成几个星期。”

工作狂宫本茂看到家里的 Wii Fit 平衡板上积了一层灰，才想起来几天都没看到老婆孩子，显然，老婆可能带着孩子回娘家或者离家出走了。平常他们在家里都会用 Wii Fit 平衡板玩游戏，如果在家的话，平衡板上不会有那么多灰。为什么要通过这个线索才知道老婆失踪? 因为在忙碌的时候宫本茂很少回家，平常他会用冰箱贴给老婆留言。



当地警方早就注意到宫本家有一些家庭问题。2010 年 8 月，他们曾发现宫本茂的妻子被赶出了家门，似乎是在房门外罚站。后来宫本夫人对当地媒体说：“有时候他会让我去找花园里的皮克敏，就是游戏里面的，如果我说看到它们在满屋子跑，他就会高兴得咯咯笑。但是有一次他把我锁在门外了，他说是门卡住了，但我知道是怎么回事。他后来对我说这是对我的惩罚，因为我忽略了 Pikku，搞得 Pikku 精神状态很不好。我从 2004 年就开始养这只狗了！”

宫本夫人所说的 Pikku 是宫本家在《任天狗》里养的一只狗，他们家也曾养过一只叫做 Pikku 的真狗，是一只牧羊犬，宫本茂曾表示《任天狗》的灵感就是来自这条狗。2002 年，牧羊犬 Pikku 因为玩家里摆得乱七八糟的连接线而不慎被线缠住窒息身亡。那些线以及对应的设备是用于开发 GBA 版《吃豆人》。

“我对《吃豆人》太着迷了，其他的一切都忽略了。”宫本茂说，“我是惟一的负责人，还需要三个玩家测试软件。我就让我妻子和孩子们来做，但他们无法承受简直不人道的 34 小时连续测试，狗也照看不了了。后来那些线把我们的狗缠死了，他们都难过不已，这主要是他们的过错。好在这起事件成为我们全力推进掌机无线技术的理由之一。”

警方调查了宫本茂家的一个空房，里面有许多台电视机和游戏机，他的孩子们就用这些设备管理《动物之森》里的村子，有时会在那里举办“家庭《Wii Music》之夜”，一般是每个月的第一和第三个星期二。

在任天堂，长期以来流传着宫本茂很会“掀桌子”的传闻，指的是在游戏开发后期整个开发方案都有可能被宫本茂推翻，导致开发人员不得不痛苦地加班加点重做。其实在家里，宫本茂也时常掀桌子——是真正地把家里的茶几掀翻，据宫本夫人描述，他掀桌子时还会发出“狼一般的叫声”。

不过宫本茂说他和妻子仍然感情深厚。“因为我们深爱着彼此。很快我的妻子会每天拿着 3DS 去上班，边走路边捡金币，周末带着它去沙滩或者商场散步。”

《恶魔城》背后的女性音乐家

山根美智留，一个所有 Konami 粉丝都不会陌生的名字。她为“《恶魔城》系列”创作的音乐堪称神曲，可惜随着该系列转移为“水银蒸汽”工作室开发的《暗影之王》，我们再也听不到山根美智留的《恶魔城》音乐。除了为独立游戏《Skullgirls》创作了一首摇滚乐之外，她已经从 Konami 悄然隐退。不过在今年 TGS 展期间，她接受了媒体的访问，回顾了自己的人生。



山根美智留很小就开始学习管风琴，那时她才 3 岁，母亲带她到音乐老师那里，和其他三四个孩子一起学。但是小教室里人太多，害羞的山根美智留根本放不开，所以没学多久就放弃了。后来母亲就在家里自己教她管风琴。少女时代，山根美智留喜欢用管风琴弹奏摇滚乐，他也喜欢巴赫的音乐，并开始练钢琴。上初中时，她已初窥作曲的门道，并以此为乐。

与喜欢音乐的许多文静少女不同，山根美智留像个男孩子一样喜欢游戏，中学时代经常到街机厅里玩游戏。那是《太空侵略者》刚刚成名的年代，街机厅被认为是不良少年聚集的污秽之地。大人都警告孩子不要去街机厅，而这反而让山根美智留更想去一探究竟。上大学后，她的游戏兴趣未减，平常会到朋友家里玩 FC 的《超级马里奥兄弟》、《吃豆人》和迪士尼的动作游戏。临近大学毕业时，刚好赶上 Konami 招聘游戏作曲师，山根美智留参加了简单的面试之后便被录用。“能够以作曲为职业，而且是为游戏作曲，这是我的梦幻职业。



第一次进化到CD音源，再也不用受硬件与编程约束，山根美智留的创作才华得到了彻底的发挥。本作也成为山根美智留走向世界舞台的关键之作。

在加入Konami二十年后，山根美智留决定辞职，从此成为独立音乐人。“其中一个理由是我想为其他媒体创作音乐，不止是游戏。我也想要更自由的风格。此外，我们的工作时间很长，在东京通勤是个大问题。而且考虑到自己的年龄……我感到那样的生活方式太痛苦了。况且，作为一名创作者，有更自由的生活方式对我是有好处的。对于音乐创作来说，在规定时间坐在办公桌前摆弄键盘不是一种理想的环境。”于是她加入了日本大批单飞的游戏音乐创作者行列，成为一名自由人。作为一名享誉世界的游戏音乐人，找她作曲的公司不少。她最近的作品包括宝矿力水特中国版电视广告中的音乐、卡塔尔某汽油公司的企业形象宣传广告，去年的日本情色电影《恋之罪》的一些音乐也是出自山根美智留之手。现在她有空就在家写写音乐，不在状态的时候就陪猫玩，“我喜欢和我的猫一起呆在家里，它超可爱。”

所以我毫不犹豫地就去了Konami。”

当时山根美智留最喜欢的YMO乐队经常创作以游戏为灵感的歌曲，比如《太空侵略者》和FC的一些游戏，这对山根美智留的创作有很大的影响。游戏制作人的要求也不断影响着她的音乐风格。进入Konami第四年，山根美智留被调到了东京，在那里她参与制作的第一款游戏就是《恶魔城 血族》。《恶魔城》制作人五十岚孝司是一个极其注重细节的人，他会向山根美智留详细描述场景的每一个方面、需要怎样的感觉。进入PS时代后，她参与的第一个游戏就是经典的《恶魔城 月下夜想曲》。



任天堂形象代言人的消失与复出

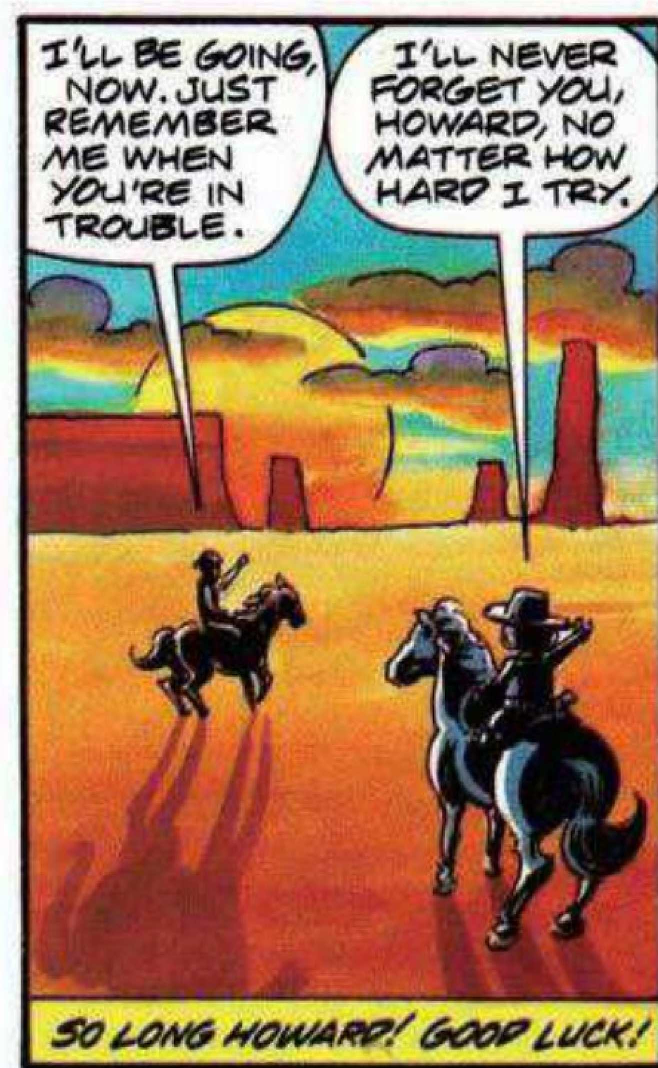
在上世纪80年代，业界还没有炒作“游戏制作人”的概念，那时厂商为玩家塑造的“偶像”是那种“玩家英雄”型的人物，在日本最具代表性的是能一秒钟按16次键的高桥名人，而在美国则是Howard Phillips。在美国任天堂官方杂志《Nintendo Power》上曾经有连载关于他的系列漫画，叫做“Howard & Nester”，他的娃娃脸、脸上的雀斑以及红色的头发与领结，塑造了令人记忆深刻的形象。不止是任天堂官方杂志，在各种报纸关于游戏业的报道中，都会出现他的卡通形象，主流媒体称之为“边拿游戏边领钱的人”。他也经常被误认为与当时的美国任天堂总裁Howard Lincoln是同一个人。



■担任美国任天堂形象代言人时的Howard Phillips。

Howard Phillips的“Howard & Nester”漫画最后一期在1991年连载结束，在最后一幕中，他将领结交给了Nester，然后骑着马向着落日而去。多数人不知道的是，此后20余年，Howard Phillips一直在从事游戏开发工作。

就像以鸭舌帽为标志的高桥名人一样，Phillips在任天堂工作的十年间也经常戴帽子。他在任天堂搬过街机、管理过仓库，然后他主持成立了“游戏咨询”部门。当时美国任天堂考虑到很多人从未玩过游戏，在游戏过程中会碰到许多不明白的问题，所以就设立了咨询部门，提供了咨询热线，游戏过程中有任何攻略难题都可以打电话询问。但是Phillips经常会接到许多打电话进来闲聊唠嗑的人，还有中年妇女打电话哭诉自己的丈夫在外面花天酒地。不久，任天堂成立了“Fun Club”，Phillips担任会长。该俱乐部紧接着推出了俱乐部会刊，随后演化成任天堂官方杂志《Nintendo Power》，Phillips也是杂志的编辑之一。他还是美国任天堂内部游戏评测部门的主管，玩过所有提交给任天堂审核的第三方游戏，因此赢得了“游戏大师”的美誉。在任天堂期间，他也参与了几款游戏的制作，包括《RC Pro-Am》、《Snake》和《Rattle 'N Roll》。在1980年代末，他是当之无愧的美国任天堂形象代言人。



■在“Howard & Nester”漫画最后一期Phillips向着夕阳而去。

《Nintendo Power》的发行量不断上升，很快就突破了单期百万本的惊人发行量，而且有着极高的传阅率。Phillips成为广为人知的公众人物，他带着自己的两个孩子在公众场合出现时，经常被小孩子们认出来。

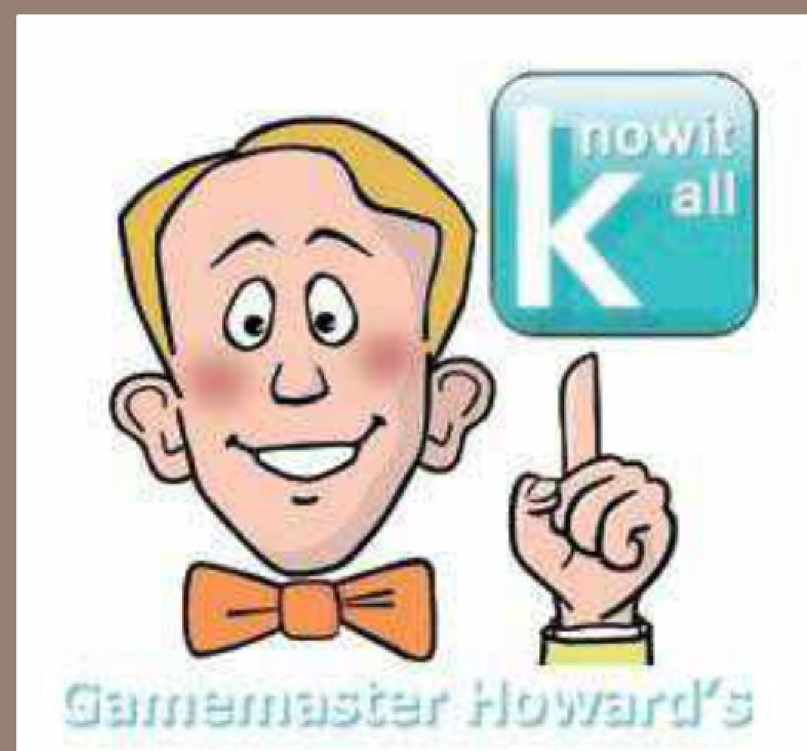
在那个年代，游戏仍然是不为社会主流所承认的娱乐方式。

Phillips 在担任形象代言人的同时，也肩负着向大众宣传游戏正面形象的责任。但是在 1990 年代，暴力游戏开始兴起。Phillips 说 ："当我看到一个 7 岁的孩子在玩《杀手学堂》，我的内心动摇了。"

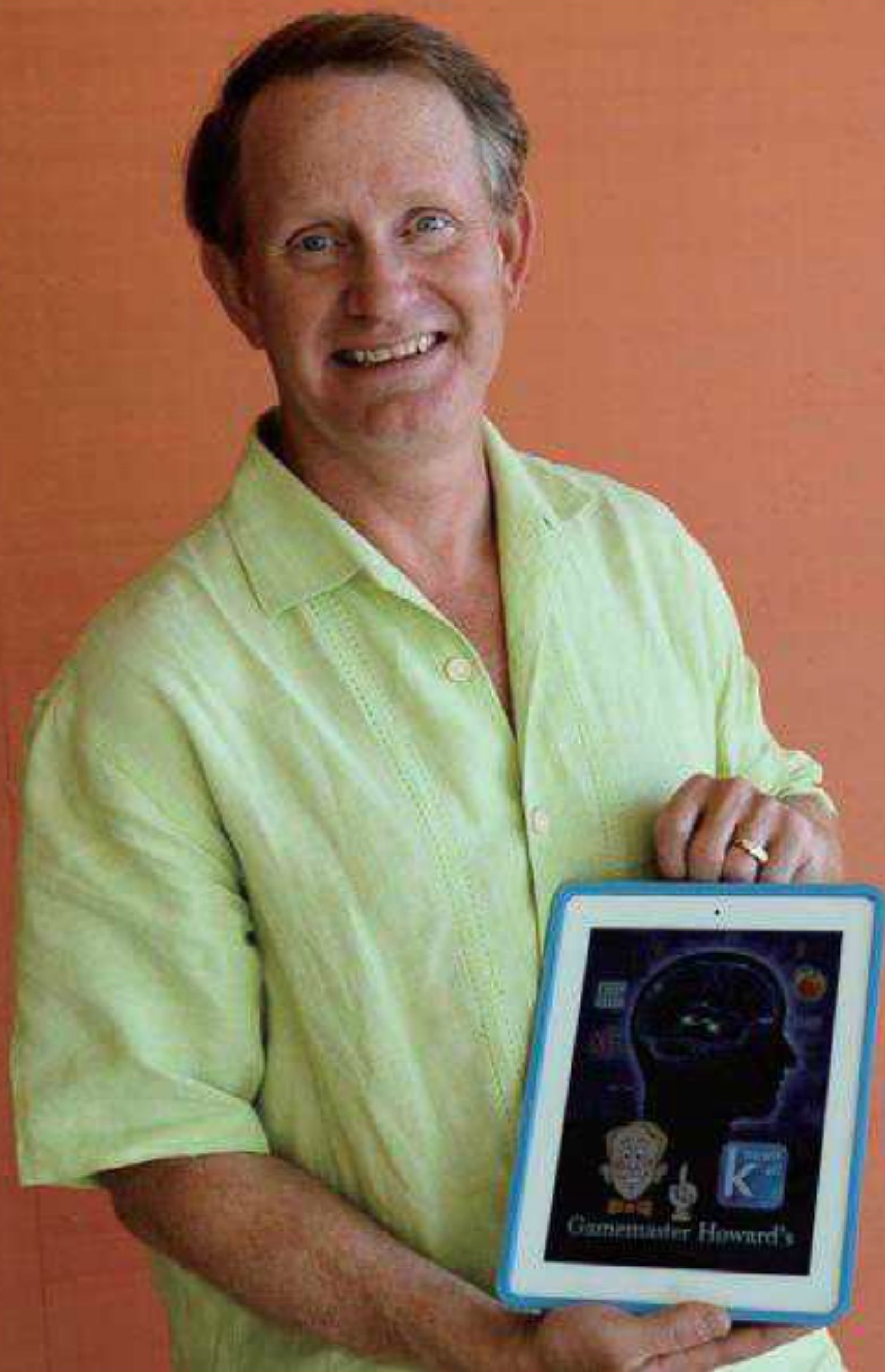
Phillips 要做的不是在镜头前跟别人争论游戏是好是坏，而是亲自动手制作有积极意义的游戏。1991 年，Lucasfilm 聘请 Phillips 掌管其刚成立的教育软件部门，他决定离开任天堂，从事教育游戏的制作。不过他在这家公司没呆多久，接着他为 THQ 推出了一些授权游戏，又转到西海岸的 Absolute 工作室，也曾在雷蒙德开了一家叫做 Splash 的多媒体公司，最后跳到了微软，帮助微软建立了 PC 和 Xbox 游戏的评测体系。

在微软工作期间，Phillips 认识了华盛顿大学的 John Bransford 博士，他是一位研究学习与认知的心理学教授，通过互动媒体进行研究。看到他研究的认知科学后，Phillips 萌生了一些想法。他要做一款真正能促进玩家提高认知能力的游戏，可惜因野心太大而最终失败。后来 Phillips 跳到 Epic Games，成为其旗下 Chair 工作室的主管，推出了《暗影恐惧》和《无尽之剑》。但是"让学习更有趣"的游戏设计理念他从未放弃。

在淡出公众视野 20 年后，Phillips 再次单枪匹马为了自己的游戏设计理念而战。他开始接受各种媒体的采访，他要做一款新游戏，叫做《无所不知的游戏大师霍华德》(Gamemaster Howard's Know-It-All)，这是一款以提高学习能力为目的的手机游戏。理论上说，它可以通过视觉与听觉的搭配增强玩家的记忆力。Phillips 相信它可以将要学



的东西不知不觉地植入到玩家大脑的记忆体中，玩家还没有意识到，就把那些内容牢牢地记住了。就像在玩《超级马里奥兄弟》时，你会近乎本能地知道要按住 B 键和前方向键加速奔跑，然后在精确的时刻按 A 键跳跃，按住的时间越长跳得越高。这些知识会在潜移默化之中被记住。



■已年迈的Howard Phillips仍在继续追求教育型游戏的理念。

Phillips 说 ："我希望有 100 万人使用这款软件，我希望世界各地的孩子用这个学英语，并学有所成。我希望数学糟糕的美国人能通过他提高数学能力。"

这款软件有其医学根据，也可以被用于帮助受脑外伤的人重新获得失去的语言能力，帮助老年痴呆症患者知道每天来照顾自己的人是自己的亲人而不是陌生人。不过 Phillips 承认 ："前方还有很长的路要走，我也不知道这到底能不能起作用。" 现在 Phillips 已经通过 Kickstarter 网络融资平台为《无所不知》筹集开发资金，当前已筹得近 2 万美元，只要筹够 5 万美元，该作就能顺利完成。Phillips 表示，游戏上市后，他会捐一些给教育机构。

母亲之父：系井重里

在任天堂的发展史上，系井重里是一个相当重要的人物——虽然他不是任天堂的员工，甚至不属于游戏业。

1948 年，系井重里出生在日本本州岛中部的前桥市。他从 1979 年开始担任广告文撰写者的工作，逐渐成为日本家喻户晓的人物。他为许许多多的知名作品创作了脍炙人口的广告语，在杂志、报纸、电视等各种媒体上，都一定会出现他所创作的广告语。他的广告涵盖各行各业，从化妆品到摇滚乐队的演唱会，而最经典的是其早期为吉卜力工作室的电影海报所创作的宣传口号。他也曾为电影《龙猫》的爸爸配音。

1990 年代初，日本的泡沫经济破灭，日本人不再痴迷于 80 年代泡沫经济时期的奢华物品。经济的萧条意味着产品数量减少，广告开支萎缩，系井重里的广告文撰写工作也受到影响。而在此时，他已经找到了另一个仍然发展迅猛的行业——他开始参与到 FC 的游戏创作。

1989 年发售的 FC 游戏《Mother》是游戏史上的一款异色之作，它采用传统 RPG 的游戏构造，却有着独特的主题。作为其缔造者的系井重里，一直很有兴趣做游戏。由于其工作的关系，系井重里在各行各业交游广阔，自然也认识任天堂的人。当他带着自己的游戏设计草案找到宫本茂，宫本茂对这个外行人的游戏策划深表怀疑 ：虽然系井重里曾给任天堂写过广告文，虽然老社长山内溥是系井重里的忠实粉丝，但是过去已有不少名人参与制作游戏，结果都很糟糕。

曾有报道说，系井重里因为被宫本茂拒绝，在回家的电车上竟难过地哭了起来。2008 年系井重里在自己的博客里回忆了当时的情形 ："当时是我第一次见宫本先生，我内心中希望他看过之后说'哇！这太棒了！'但是他读完后却不以为然地说'哦，这样啊，我们应该首先让它有游戏的样子'。" 换句话说，宫本茂认为系井重里的策划案根本不像个游戏。

但神奇的是，第二天系井重里的项目居然通过了审批。这可能是因为他跟山内溥的交情。不管怎样，系井重里的文学功底能为游戏带来有趣的故事。《Mother》的类型虽然是 RPG，



却与《DQ》和《FF》完全不同，讲述的是男孩任天与朋友们在现代美国郊区的冒险故事。没有剑与魔法，没有被绑架的公主，没有魔王与恶龙。任天要靠自己的精神力量揭开外星人之谜。

对于大多数剧情简陋的FC游戏来说，《Mother》的故事在简单的背景中透着非凡的深度，有着感染心灵的魅力。本作在日本的销量为40万套，在当时来说是比较低的，不过还是有可观的利润。可惜的是，游戏本身并未经过彻底的测试，存在许多恼人的BUG，平衡性方面也有问题。在美国发售的版本消除了大部分问题，被更名为《Earthbound》，可惜其翻译质量太差，严重破坏了剧本魅力。



在游戏业初试啼声的系井重里对《Mother》的表现很满意，续作很快投入制作。



“Mother”这个名字表明了系井重里独特的切入点。这个名字来自甲壳虫乐队约翰·列侬的代表作，讲述的是抛弃家庭的父亲，以及无法将他抚养成人的母亲。系井重里对这首歌感同身受，他的一生中也很少见到父亲。他将这种感受反映到游戏中，玩家的“父亲”只不过是电话那头的声音而已。虽然父亲很和蔼、很会鼓励他，但是却无法在他最困难的时候出现在他面前。

与很多游戏制作人一样，系井重里是热爱读书与电影。首先的灵感来源是作家Kurt Vonnegut的《泰坦的海妖》，游戏中的“土星先生”种族就是来自该书中一个懒散的外星人种族。另一个灵感来源是恐怖小说大师史蒂芬·金，主要是其短篇小说《尸体》，几个男孩因为对传闻的好奇而开始猎奇冒险的故事梗概基本相同。

游戏风采 电玩秘史

蹒跚学步的任天堂下载平台

这是游戏开发圈子里公认的事实：任天堂的数字发行业务经常被当做笑话，WiiWare、DSiWare等让开发者们懒得去骂。Icon Games曾在WiiWare上推出了多款游戏，包括《特技赛车》、《家庭游戏》与《Soccer Bashi》。该公司开发部主管Richard Hill-Whittall曾在官方博客上痛骂WiiWare：“WiiWare商店傻得要命，游戏没人买你也没有任何促销的办法。我们不能改价格，不能做促销，甚至不能更新游戏，除非发现了致命的BUG。”

也有个别在WiiWare和DSiWare上获得过成功的小开发商，比如推出了《洞窟物语》的Nicalis，该公司总裁Tyrone Rodriguez说：“回顾WiiWare，这平台真是一团糟，它试图对所有游戏平等对待，但生命本就不平等，让烂游戏充斥其中有何意义。不过对于WiiWare商店这种系统来说，这也无所谓了，因为顾客根本毫无兴趣。”

Gaijin Games开发了颇受好评的《Bit. Trip》，其创始人Alex Neuse认为，WiiWare最大的问题还是用户体验太差。“就拿Wii Shop频道来说，我每次想买个游戏至少要经过18个步骤。这明显会大大影响销量。我甚至不敢让好



■Bit. Trip

友或家人通过WiiWare来买我们的游戏，因为谁也受不了那令人头疼的全过程。”

尽管在业内臭名远扬，WiiWare与DSiWare并非彻底失败，也有不少公司通过它们获得了一定的成功。澳大利亚的Nnooo公司一开始就选择WiiWare作为自己的发展方向，WiiWare的首发游戏《Pop》就是出自它们之手。这款游戏销量相当出色，Nnooo因而能在6个月内将投资额增加了一倍，接着在DSiWare上推出了多部作品。这些游戏至少都能保持盈亏平衡，实现盈利的也不少，其中《我的笔记本》系列6作总共卖了几十万套。作为一家只有5个人的公司，这样的成绩让他们很满足。有了这些资本，他们接着为3DS、PSV和iOS开发游戏，但是在iOS上的游戏销量反而远远不及DSiWare和WiiWare。实际上Gaijin Games的《Bit. Trip》也是WiiWare版销量远高于iOS版。这些尝到了甜头的小开发商相信，任天堂下载平台的未来是美好的，3DS的eShop用户体验改善了不少，而Wii U的eShop看起来更具潜力。

Two Tribes公司的Colin van Ginkel对任天堂数字发行计划的最大顾虑是“他们从不根据用户和开发者的反馈进行改善”。而Renegade Kid创始人Jools Watsham说：“很多人觉得任天堂很难相处，我和他们的合作经历却是很好的。每次有问题联系他们的时候，都会得到很好的解答。”无论如何，很多开发商都感受到任天堂在下载服务方面更积极的态度转变。Ginkel说：“更强大的新平台、全新控制器，以及一个对数字商店充满激情的全新任天堂，我们还有什么不满足的？”


■洞窟物语

文 Jackpot 摄影 心の永恒

CAPCOM，一个中国玩家熟悉的名字，一个被誉为"天尊"的公司。29年的风雨历程，浓缩着无数人的回忆，有热血，也有辛酸，有失望，也有希望。作为日本游戏界的代表企业，审视CAPCOM的历史，也是审视整个日本游戏界的历史。文本包含大量国内外媒体从未披露过的秘闻，以严谨的态度，还你一个真实的CAPCOM。



天尊之困

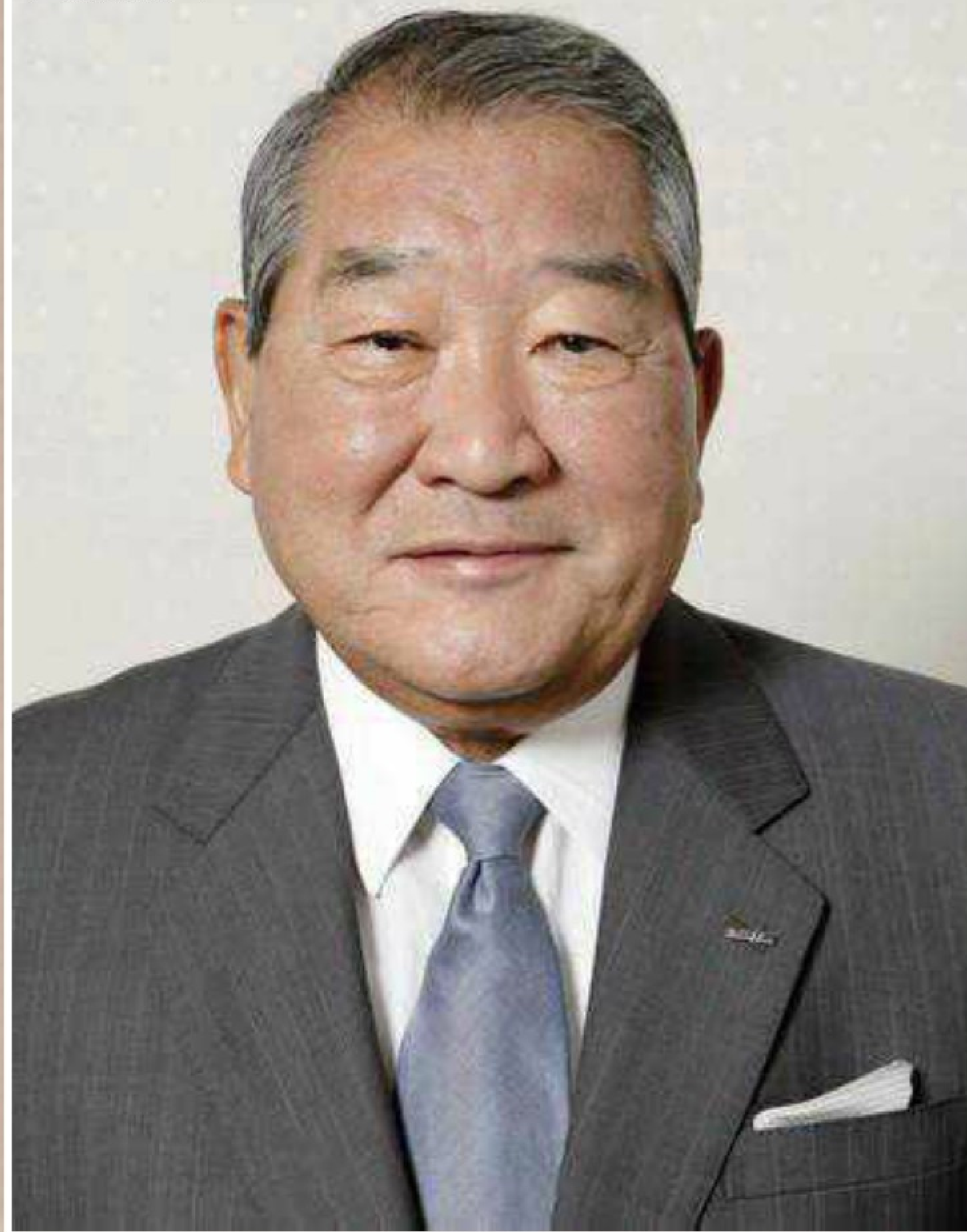
——细数CAPCOM这些年的得与失

街机大混战

作为CAPCOM的创始人，迁本宪三早年的立足之本是建筑业，这一点想必很多读者都略知一二。不过，鲜为人知的是，迁本家在土木工程之外的第一次成功尝试，并非游戏，而是食品。日本从江户时代在街头巷尾就流行一种被称作"驮果子屋"的小卖店，以销售粗制甜品零食为主，到了现代，这种店铺又兼卖各类文具、玩具和报刊，铺子以中小学生为主要消费群体，一般设在校园门口的醒目位置。1963年，迁本宪三成立了名为"迁本商店"的连锁杂货店品牌，当时的业务以兜售棉花糖等零食为主，店头设有棉花糖机，现做现卖。迁本宪三很快发现，每一家铺子的机器外都围满了孩子，比起棉花糖本身，孩子对棉花糖机的工作过程更感兴趣，这种聚集在学校门口店铺的人群无疑是一大商机，迁本一直在考虑如何充分利用这些资源。20世纪70年代，街机逐渐在日本风行，迁本宪三在大阪成立了I.P.M（International Playing Machine，"国际游乐机械"的缩写）游戏公司，在"驮果子屋"内安置街机，获得了不错的反响。在成立之初，I.P.M是完全由迁本宪三掌握的公司，但迁本家的财力在当时十分有限，为了把业务做大做强，寻找合伙人在所难免，迁本家在公司内的话语权也随之降低，为后来的一系列纠葛埋下了祸根。

1977年是《打砖块》风行的年代，这部雅达利创造的街机游戏在全球大受欢迎，获得授权的NAMCO在日本赚得盆满钵盈，但NAMCO有限的生产速度已经远远跟不上游戏的火爆程度，只得授权给其他公司追加生产。当时的法律尚不健全，对于游戏抄袭没有明确的定义，很多红了眼的公司在未经授权的情况下也私自推出了内容相同的山寨街机，其中不乏任天堂等名社。商业意识敏锐的迁本宪三自然不愿放过这次良机，但I.P.M的规模太小，生产能力有限，为了加快速度，I.P.M与石川县的七尾电子达成合作协议。七尾集团在当时是生产显像管的大户，这也是街机不可或缺的部件。凭借强大的产能，I.P.M的《打砖块》迅速占领大片市场。一年后，《太空侵略者》掀起了新的风潮，版权方Taito同样受困于生产速度，无法满足市场庞大的需求，I.P.M获得了Taito的授权，生产大量街机，再次狠赚了一笔。IPM的事业蒸蒸日上，但迁本宪三并不愉快，为了周转资金和软硬件，公司被迫与诸多投资者合作，七尾集团、川崎英吉（建筑业出身的大阪人，与迁本极为相似）和高堂良彦都成为了I.P.M的股东，从这时开始，I.P.M不再是属于迁本宪三一个人的公司了。

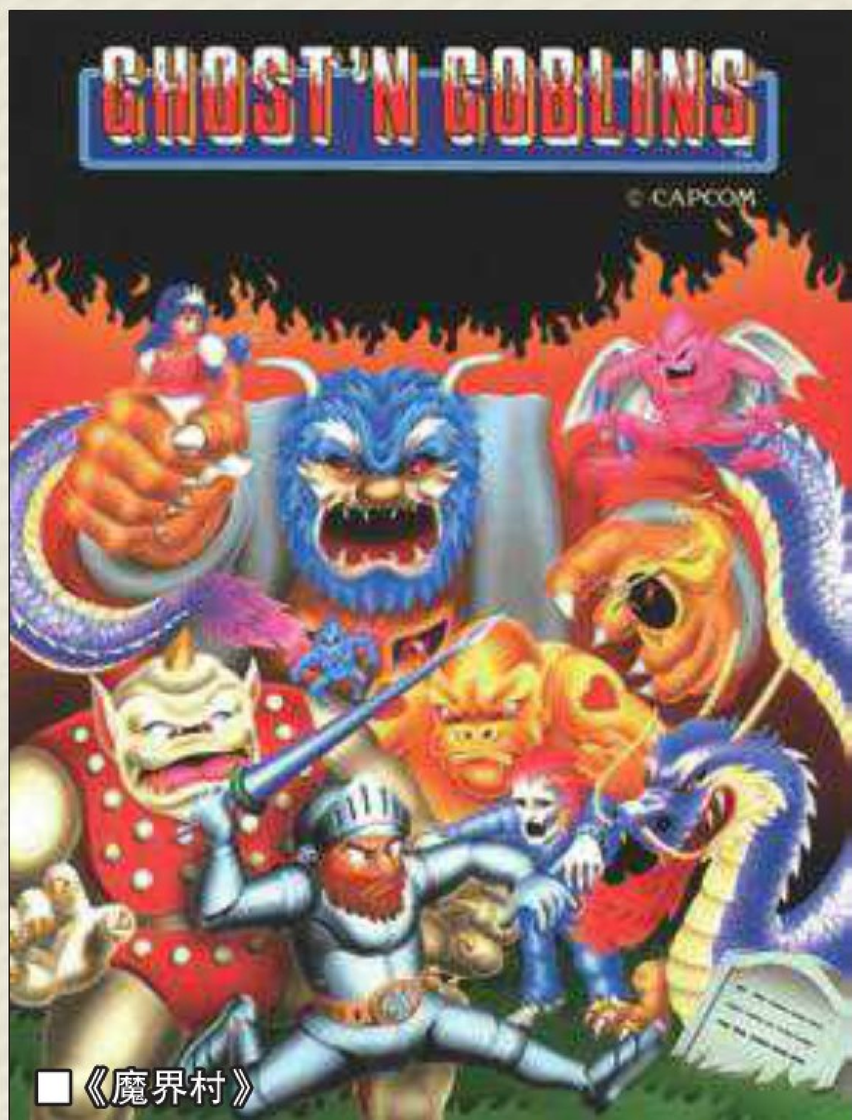
迁本宪三此时依然是I.P.M的社长，但川崎英吉和高堂良彦二人与他的明争暗斗，已经使迁本的权利日益衰落。1978年，川崎和高堂在暗中成立了新日本企划公司，即日后的SNK。迁本宪三也于1979年成立了名为I.R.M的新公司，同样以经营街机为主。三人同为I.P.M的股东，但对于互相的冲突心知肚明，纷纷通过成立新公司的方式暗渡陈仓，在矛盾公开爆发前保存实力。同一年，I.P.M（注意不是I.R.M）将公司名称改为Irem，此时七尾集团已经成为最大股东，迁本家在公司内的势力日益衰落。1982年，七尾公司的高岛哲成为Irem社长，迁本家被架空实权。一年后，川崎英吉和高堂良彦联手七尾集团彻底将迁本宪三从Irem放逐。归根结底，迁本宪三才是Irem真正的创始人，而CAPCOM和SNK这两家大阪公司最早的资本也源于Irem，这就是三家公司在制作人员和游戏理念上纠缠不清的根本原因。比如《街头霸王》的主创人员西山隆志曾为Irem开发《成龙踢馆》，后来又为SNK制作了《饿狼传说》；而四叶草的社长稻叶敦志早年在Irem制作《R-Type Leo》，之后随《合金弹头》的制作组Nazca移师至SNK，最终才来到CAPCOM。


■迁本宪三

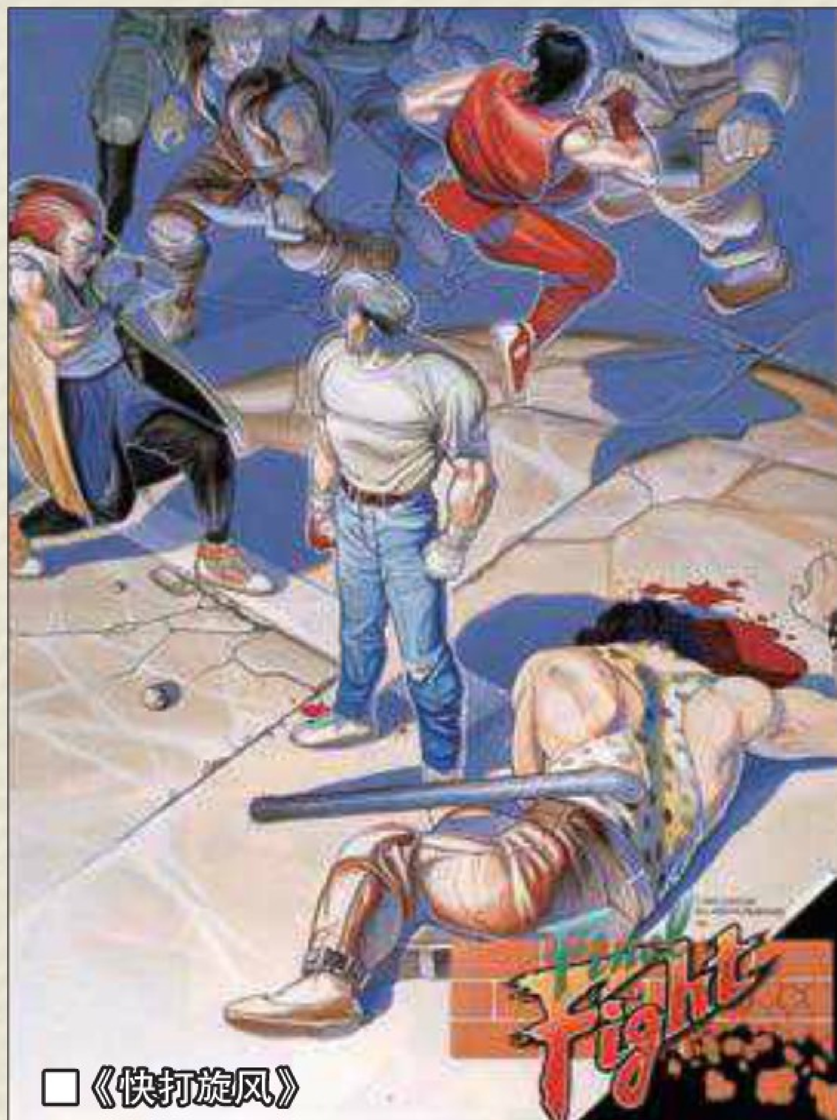




■《太空侵略者》



□《魔界村》


□《快打旋风》



成立于 1979 年的 I.R.M 同样以街机游戏为发展方向，迁本宪三暗中将 Irem 的不少人力物力都转移到了这里。1981 年，I.R.M 的子公司 Capsule Computer 成立，最初的目的是负责母公司的对外营销。被 Irem 放逐后，迁本宪三一点都不慌张，因为他早就料到了这一天。之前作为 Irem 的社长，迁本只能私下照顾 I.R.M 的业务，被放逐后，他索性将全部精力投入新公司，借此东山再起。1983 年，以子公司 Capsule Computer 的名字为灵感，迁本将 I.R.M 集团重组为 CAPCOM。公司原名 Capsule Computer 意为“胶囊电脑”，迁本宪三本人曾为这个略显古怪的名字做出解释，他希望公司游戏能像装满快乐的胶囊，把乐趣带给玩家。1983 年，整个日本游戏界依然以街机为主，CAPCOM 自然也不例外。FC 在这一年只是刚刚发售，影响力有限，况且任天堂对于软件商的审查非常严格，CAPCOM 直到 1985 年才获得开发 FC 游戏的许可。在这之前，街机就是 CAPCOM 的全部生命。在 1983 年，日本游戏界并不景气，各大公司都在裁员，只有新生的 CAPCOM 在大力招收员工。当时的 KONAMI 办公地点设在大阪，迁本宪三招来了不少 KONAMI 辞退的员工，其中包括日后大名鼎鼎的冈本吉起和藤原得郎。CAPCOM 早期的软件制作人员被分为三大开发室，藤原得郎负责第一开发室,代表作为《战场之狼》和《魔界村》;西山隆志率领第二开发室，代表作为《斗者挽歌》《Z 基地》和《双翼人》；冈本吉起则带领第三开发室，代表作为《绝对合体》《黑龙》和《1943》。

这一时期 CAPCOM 的游戏质量并不逊色，但存在两大严重问题：公司刚刚建立，缺乏企业文化，作品匠气较重，没有日后那种让人们一眼将其与其他品牌相区分的特质，用国内玩家的话说就是“缺乏卡式风味”；三大开发室各自为战，使用性能接近但规格不同的街机基板，软硬件标准不统一，造成了资源的重复与浪费。迁本宪三为了解决这些问题，不惜投入 10 亿日元研发规格统一、性能强大的新基板，希望以此作为 CAPCOM 日后奋斗的稳定基石。经历 2 年的开发，1988 年，全称为 Capcom Play System 1 的 CPS1 基板终于问世。基板的主芯片为经典的摩托罗拉 X68000，一颗 8 位的 Z80 芯片起辅助作用，兼职音效处理。这样的架构与世嘉的 MD 十分接近，但 CPS1 的芯片频率比 MD 高得多，显卡又经过特殊定制，使其分辨率、同屏发色数、同屏活动快数都远胜 MD。为了整合人力资源，CAPCOM 将之前的三大开发室并入同一个街机制作部，为新基板添砖加瓦，制作出《快打旋风》《出击飞龙》《街头霸王 2》《名将》《圆桌武士》等不朽杰作，造就了 2D 街机的一个黄金时代，让 CAPCOM 的声誉达到了空前的巅峰。

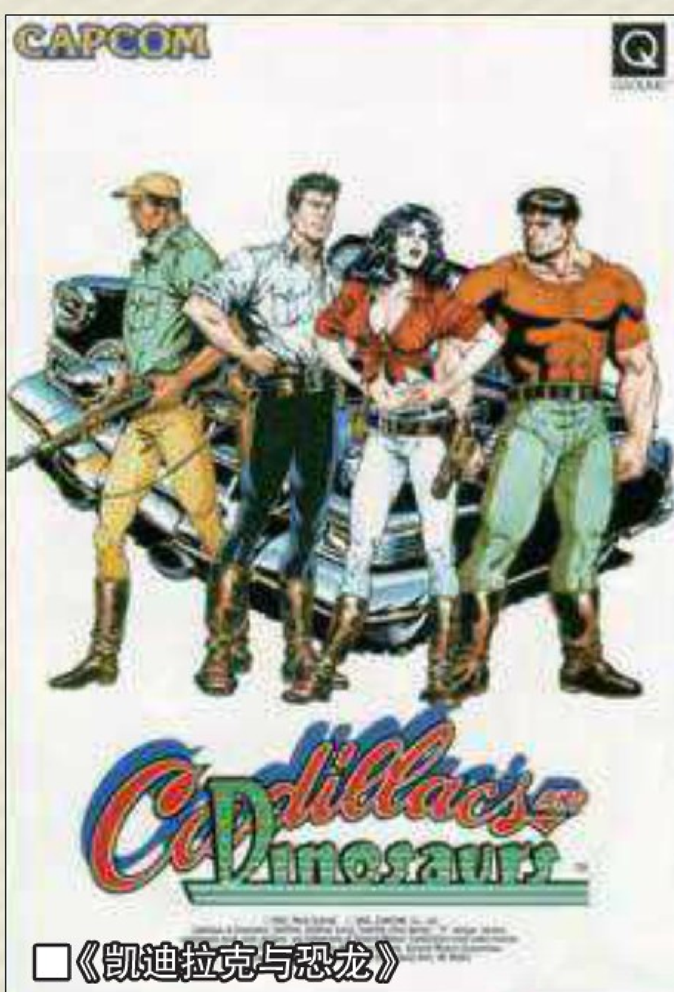
作为迁本宪三的宿敌，川崎英吉和高堂良彦对于 CPS1 的崛起做出了反应。两年后，SNK 推出了 MVS 基板和其对应的家用机 Neo Geo。这块基板同样以 X68000 和 Z80 为核心，频率更高，足够满足高速复杂 2D 图像的处理，声卡则换用比 CPS1 的雅马哈 2151 更高端的 2610 型号，音乐非常出色。作为街机史上最长寿的基板，SNK 先后在 MVS 上推出了《饿狼传说》《格斗之王》《侍魂》《合金弹头》等经典系列，软件供应一直持续到 2004 年。除了强大的 2D 性能和丰富的游戏，MVS 值得称道之处还有独特的卡带设计。之前的大部分街机，ROM 和主板都是一体的，街机厅老板在更换新游戏时，只有两种选择，要么把显示器和主板全部从框体里掏出来，再把整个一套新的家伙塞进去，要么用一个完整的框体直接跟别人交换。MVS 则使用类似家用机的卡带存储，一个主板最多可以插 6 块卡带，想更换游戏时，只要把旧的卡带拔下来，插上新的就可以了，这种灵活的设计对之后的基板产生了深远的影响。Neo Geo 则是性能与 MVS 完全相同的“家用版街机”，SFC 和 MD 有很多街机移植游戏，但画面和内容多少有所损失，一些不计代价的狂热玩家希望在家中玩到与街机一模一样的作品，Neo Geo 使用与 MVS 相同的规格，售价高达 5 万日元，软件价格也在 2 万日元以上，SNK 最初只将它提供给高档酒店的包房，后来玩家的呼声越来越高，才将其公开发售。高昂的售价注定了 Neo Geo 不可能像 SFC 和 MD 那样普及，但对于铁杆的街机发烧友，这台主机无疑于 2D 时代的圣物。

为了反击 SNK 的攻势，CAPCOM 不断对 CPS1 基板进行着改良。1992 年推出的 CPS Dash 基板又被称为 CPS1.5，CPU 频率略有


□《名将》



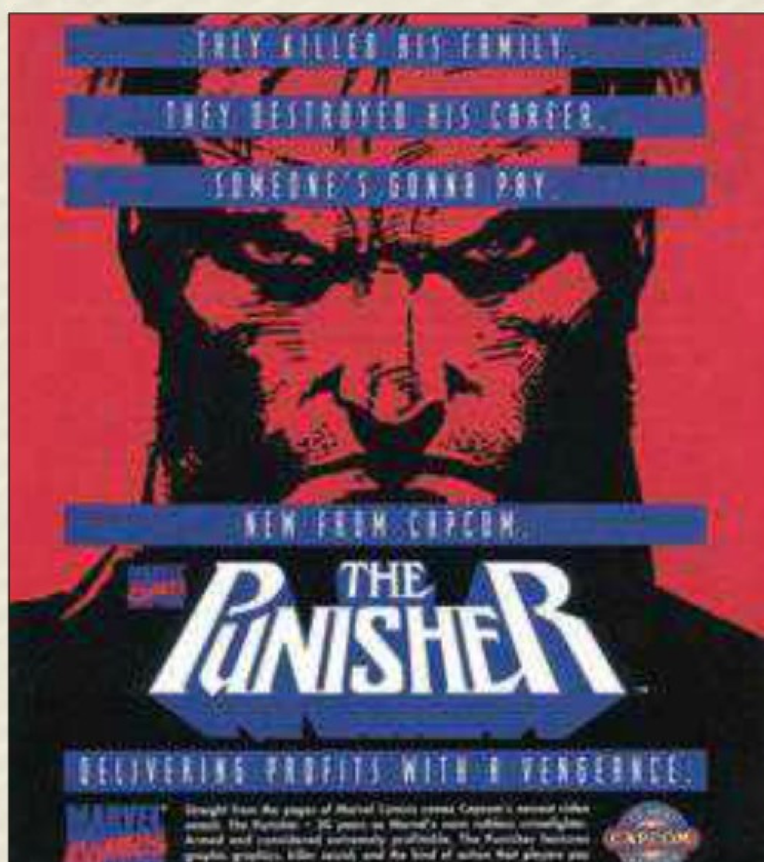
□《吞食天地 2》



□《凯迪拉克与恐龙》



□《惩罚者》





■《街头霸王 ZERO》





■《街头霸王 3》





■《CAPCOM VS SNK》

强化，并加入了一块支持 Q-Sound 的新声卡。Q-Sound 是一种通过双声道实现模拟多声道效果的音频技术，能够以廉价的双声道音响设备实现较好的效果。为了防盗版，CPS1.5 还引入了著名的“自杀电池”，游戏 ROM 本身经过加密，密钥则存放在由一块电池单独供电的 RAM 里，由辅助芯片 Z80 负责解密。一旦系统探测到有人想要 Dump 密钥的企图，存储在 RAM 内的密钥就会丢失，CPU 无法正常运行 ROM 中加密的数据，只能自费将其运回 CAPCOM 总部维修。电池在电压低于 2 福特的情况下也会自毁，街机厅老板隔几年就要主动更换电池，才能保证基板的正常运行。1994 年发售的 CPS Changer 则是 CPS1.5 的家用机版，与 Neo Geo 类似，CPS Changer 的软硬件售价都十分高昂，是提供给发烧友的特供品。考虑到历史情况，这是 CAPCOM 的第一台家用机，也是最后一台。

CPS1.5 的游戏对于国内玩家并不陌生，《吞食天地 2 赤壁之战》《凯迪拉克与恐龙》和《惩罚者》都是该基板的作品。负责解密 ROM 的芯片 Z80，主要辅助声卡进行音频工作，盗版商最初没能彻底搞定这块芯片，但依然将 ROM 本体 Dump 了出来，只是没有对音频成功解密。国内盗版《吞食天地 2》的音效源于《吞食天地 1》和《快打旋风》，与正版截然不同，Q-Sound 的效果自然也是没有。不过，游戏的画面和关卡毕竟是完整的，不影响通关。1998 年，破解者彻底搞定了 Q-Sound 的加密，人们在 PC 的模拟器上也能听到原汁原味的正版音效。CAPCOM 在这之前就已经料到 CPS1.5 加密的失败，1993 年推出的 CPS2 基板依然是 CPS1 强化形态，再次提高了 CPU 频率和内存容量，缺乏质的革新，但更强大的加密成功阻挡了盗版。除了继承自 CPS1.5 的自杀电池和 Q-Sound 加密，CPS2 还对每一款游戏在程序层面进行了单独的加密。破解者直到 2001 年才将 CPS2 搞定，此时这块基板已经几乎没有新作问世了。CPS2 的处理速度更快，这一基板的代表作，不论是《街头霸王 ZERO》《异形大战铁血战士》还是《战斗回路》，都比较强调高速流畅的连续技所带来的爽快感。

对于 CAPCOM 而言，CPS2 的加密在长达 8 年的时间里堵住了破解者，完成了任务。街机营业者虽然对需要定时更换的“自杀电池”颇有微词，但只要保养得当，CPS2 的质量还是靠得住的，真正的噩梦在后面。摩托罗拉 X68000 这块芯片在 80 年代还算先进，到了 90 年代中期，已经成为彻底的老古董。CAPCOM 将其性能挖至灯枯油尽，只得进行架构大换血，转为全新架构。1996 年的 CPS3 使用与土星相似的日立 SH-2 芯片，内存可扩展，容量最高为 96MB，这个数字在现在来看可能算不了什么，但在 90 年代已经相当惊人了。要知道，土星的内存为 4MB，插上扩展卡也不过 8MB，就连 DC 也只有 24MB。凭借超大的内存容量，CPS3 的点阵真正实现了秒间 60 帧的流畅度，其 2D 机能一时无人能及。然而，这块基板的加密措施强到了让人瞠目结舌的程度，除了 ROM 加密、程序加密、自杀电池这三大法宝，CAPCOM 还在主板中加入了对电流稳定性的探测，一旦出现电压不稳的情况，电池就会自杀，主板也无法正常运行。如果说 CPS2 是一颗定时炸弹，那么 CPS3 的发作时间则无人知晓，可能是 5 年后电池彻底耗尽的那一天，也可能是今后的每一分每一秒。街机厅毕竟不是军工设施，供电保障并不完美，电压轻微不稳的情况绝非罕见。甚至连静电传导、工作时触碰 ROM 卡带等问题也会导致基板“自杀”，骄气程度令人发指。CAPCOM 在上面只推出了六款游戏：首发作品《红色大地》、三部《街头霸王 3》和两部《JOJO 的奇妙冒险》。由于苛刻到变态的保护措施，CPS3 的破解在很长一段时间里都被人视作“不可能完成的任务”，各地的高人搞坏了几十块基板，依然没能将其攻破，直到 2007 年，模拟器作者终于真正搞定了 CPS3，据传言，在一位前 CAPCOM 员工的帮助下，这次破解才宣告成功。

90 年代可能是 2D 街机游戏爱好者心目中最辉煌的年代，CAPCOM 与 SNK 之间的龙争虎斗让人热血沸腾，然而，随着 3D 游戏的风行，二者的对决变成了一场没有胜者的战争，SNK 经历了破产倒闭的危机，CAPCOM 虽然凭借家用机游戏的销量渡过难关，但也逐渐从街机领域撤出。随着成本的水涨船高，为街机单独研发基板不再值得，只有索尼等拥有主机硬件业务的公司才会推出与家用机共享硬件的新基板，SEGA 不计血本研发的 Model 3，也最终被与 DC 互换的 NAOMI 所取代，之后的 Lindbergh 本质上不过是一台使用奔腾 4 作为 CPU 的特制 PC，《街头霸王 4》所使用的 Taito Type X2 基板也是类似的产物，民用硬件的性能已经足够强大，没有必要在处理器和显卡上再搞特化。今天 PC 和家用机的画面完全可以和街机相提并论，现在的街机所独有的优势是搭载有特殊座椅和显示屏的高档体感框体，这是 SEGA 和 NAMCO 多年来的专长，也是 CAPCOM 的欠缺之处。CAPCOM 的街机从不耗巨资追随超前技术，只是用有趣的软件征服玩家，公司已经没必要继续研发新的基板，使用 SEGA 或索尼等其他企业的现有产品便足矣。CAPCOM 最早使用的外社基板是与 PS 互换的 ZN—1，《街头霸王 EX》《私立公平学院》都属于 3D 画面 2D 玩法的作品，后来的《CAPCOM VS SNK》《漫画英雄 VS CAPCOM 2》等游戏则转移到 NAOMI 基板，《街头霸王 ZERO3》也为 NAOMI 推出了移植版，只有《街头霸王 3》至今依然坚挺在 CPS3 上。考虑到《三度冲击》至今依然在街机厅内有一定人气，CAPCOM 在三重县保留了 CPS3 的维修部，为业主提供更换“自杀电池”和修理主板的业务，也算尽职尽责了。

开发部风云

我们所熟悉的 CAPCOM 多开发部结构，始于 1997 年，终于 2007 年。《街头霸王》和《快打旋风》逐渐衰退后，《生化危机》成为了公司重点发展的品牌，CAPCOM 将重心从街机转移到家用机上，招聘了大量员工，规模剧增，80 年代那种把所有开发人员粗略分成三个团队的做法不再适合 90 年代的状况。为了合理消化人力资源，CAPCOM 将负责软件制作的员工分为多个开发部，每部设单独部长，独立计算成本和销量。在高峰期，整个公司最多有九个开发部同时运作。为了让读者对每个部门有一个大概的了解，笔者有必要对这九大开发部逐一进行介绍。

第一开发部：部长为船水纪孝，规模最大、资历最老的部门，主力人员由开发街机游戏的元老组成，产品以对战游戏和联机游戏为主，负责《街头霸王》《JOJO 的奇妙冒险》《漫画英雄 VS CAPCOM》《CAPCOM VS SNK》《机动战士高达 VS》《怪物猎人》等系列的开发，掌机版《塞尔达传说》也是他们的产品，至于田中刚担任制作人的《生化危机 逃出生天》和《鬼泣》2 代与 3 代，则是在 CAPCOM 高层的授意下，从第四开发部嘴中“虎口夺食”抢来的项目。第一开发部的游戏互动元素较浓，注重玩家间的合作与对抗，2002 年的《Auto Modellista》是一部以卡通渲染为特色的全平台赛车游戏，虽然手感糟糕，但作为 PS2 和 Xbox 第一批支持网络对战的游戏，依然吸引了不少玩家。《生化危机 逃出生天》和《怪物猎人》这两大 CAPCOM 联机游戏的代表，则自然不必多谈。

第二开发部：部长为稻船敬二，以《洛克人》和《鬼武者》这两大系列为主，《X4》《DASH》《EXE》等《洛克人》游戏和《鬼武者》的前三部正统作品都出自这一部门。第二开发部几乎全部游戏都以 PS2 和 GBA 为平台，成绩稳定。《鬼武者》初代是 PS2 第一部白金级销量游戏，2 代也顺利突破百万，精细的背景、恢弘的交响乐、“一闪”的独特快感和明星脸代言都是该系列为人瞩目的特色。《洛克人 EXE》被公认为 GBA 首发游戏中画面最华丽、流程最充实、原创度最高的作品，在冷饭成堆的掌机领域鹤立鸡群，此后该系列保持了一年一作、常玩常新的节奏。《洛克人 EXE4》更成为 GBA 在日本除《口袋妖怪》之外惟一一个突破百万的作品，这一系列在欧美也很受欢迎。在 CAPCOM 经济最为紧张的那几年，这一部门的稳定销量为整个公司起到了供血作用，这也是稻船敬二日后能获得晋升的真正原因。

第三开发部：部长为三并达也，以接替其他部门开发续作和外传为主要工作，“《洛克人 X》系列”从 5 代开始的作品、《龙战士》的 4 代和 5 代、NGC 的《生化危机 0》和 PS2 的《钟楼 3》以及两部《枪下游魂》都是该部门的代表作。CAPCOM 也经常将昔日旧作移植到掌机，如 GBA 的《超级街霸 2X》和 PSP 的《恶魔战士》，这种炒冷饭的工作通常由第三开发部负责，《猩红之泪》这种与其他公司联合开发的工作一般也交给他们。这一部门的原创品牌很少，只有 DC 的连载 RPG《黄金国之门》和 PS2 的冒险游戏《玻璃蔷薇》。正因如此，第三开发部很少被玩家所知，但其实力和规模都有一定保障。三并达也从 CPS1 时代就在 CAPCOM 任职，参与了《大魔界村》和《快打旋风》的制作，后来的《生化危机》也有他的份，他为人低调，但手握实权，稻船敬二成为开发本部总指挥后，CAPCOM 任命三并达也为副指挥，成为了软件部门的二号人物，不过最后他还是与神谷英树一起在 2006 年离开了 CAPCOM，成立白金工作室。因为三并达也的作风低调，第三开发部在公司内普遍为视为老黄牛一般的存在，踏实但稳健，虽然他们拿不出什么惊世杰作，但干些“脏活累活”还是没问题的。

第四开发部：部长为三上真司，玩家最熟悉的一个部门，旗下拥有神谷英树、稻叶敦志、巧舟等诸多能人志士，巅峰时期的开发实力可谓无人能及。《生化危机》《恐龙危机》《鬼泣》（仅限初代）《铁骑》《逆转裁判》《红侠乔伊》都是该小组的代表作，他们还开发过 PS2 的《麻烦星人 恐慌制造者》等休闲小品。第四开发部的员工数量并不多，但战斗力极强，同时开发多个重头项目对于他们而言是家常便饭。不过，限于开发周期和成本，这一小组并非每一部游戏都能做到十全十美，《P.N.03》和《恐龙危机 3》等作品是他们不愿多提的污点，但总体而言，这一部门作品的平均素质是最高的。第四开发部的创意和技术力都毋庸置疑，但三上真司在 PS2 时代把发展重心放在了 NGC 上，导致很多作品曲高和寡，评价很好，销量却不尽人意。

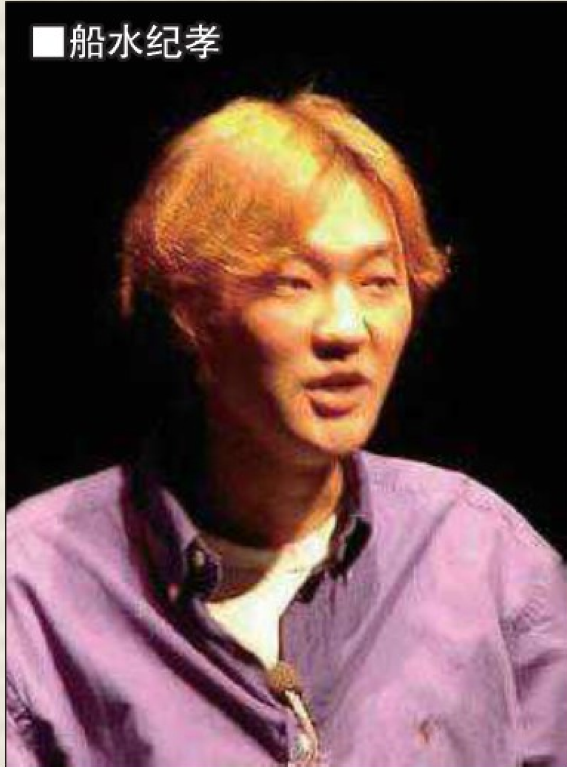
第五开发部：部长为酱野贵至，地点设在名古屋，而非大阪，故又被称作名古屋开发部。主要工作是将《1942》《魔界村》等元祖级游戏移植到手机上，偶尔协助第一开发部制作一些格斗大作。2003 年，时任 CAPCOM 大阪开发本部总指挥的冈本吉起辞职，在名古屋成立了自己的新公司游戏共和国，挖走了包括部长在内的不少第五开发部员工，一年后，CAPCOM 关闭了这一部门。

第六开发部：部长为中里英一郎，地点设在东京，主要以制作 PC 网游为主，他们在 PS2 上的作品包括《卡坦》《鬼武者 无赖传》和《混沌军势》，其中《混沌军势》是小野义德首次首次担任监督的游戏。GBA 的《鬼武者 战略版》也是该部门的作品。其实冈本吉起在 80 年代为 CAPCOM 设立的三个开发室就位于东京，当时公司的软件开发与硬件和发行业务是分离的。1988 年，CAPCOM 为节省成本，将软件开发部撤到大阪总部。在 2000 年，为了消化人力资源，CAPCOM 在东京的组织以第六开发部的名义重新运作，但《混沌军势》和《鬼武者 无赖传》的销量没有达到预期，中里英一郎也在冈本吉起辞职的同时离开了公司，跳槽到日本微软，CAPCOM 再次取消了东京的开发部，剩余开发人员并回总部。直到 2010 年，CAPCOM 才令小野义德重新成立了东京制作部。

第七开发部：部长为石泽英敏，与第五开发部类似，主要协助第一开发部制作游戏，没有独立完成的作品，《漫画英雄 VS CAPCOM 2》《CAPCOM VS SNK》《JOJO 奇妙冒险 黄金旋风》《鬼泣 2》等游戏均有他们的参与。

第八开发部：部长为马克・罗杰，惟一一个海外开发部，地点设在美国，原名 CAPCOM Digital Studios，由 CAPCOM 美国分部控股，成立于 1995 年，于 2000 年被更名为第八开发部。土星的《快打旋风 复仇》和 PS2 的《快打旋风 适者生存》与两部《马克西莫 魔界英雄战记》都是该部门独立制作的游戏。由于地点设在海外，稻船敬二在 2004 年对大阪总部进行重组时，并没有涉及到他们。

第九开发部：部长为稻叶敦志，没有任何部员，只是一个“光杆司令”式的皮包部门，CAPCOM 最初设立第九开发部的具体原因尚不明确，很可能是为了躲避税务。不过在 2004 年，这一部门被重组为四叶草工作室，收纳了第四开


■船水纪孝



■稻船敬二


■三并达也


■三上真司



■小野义德


■稻叶敦志


■冈本吉起


■神谷英树



■小林裕幸

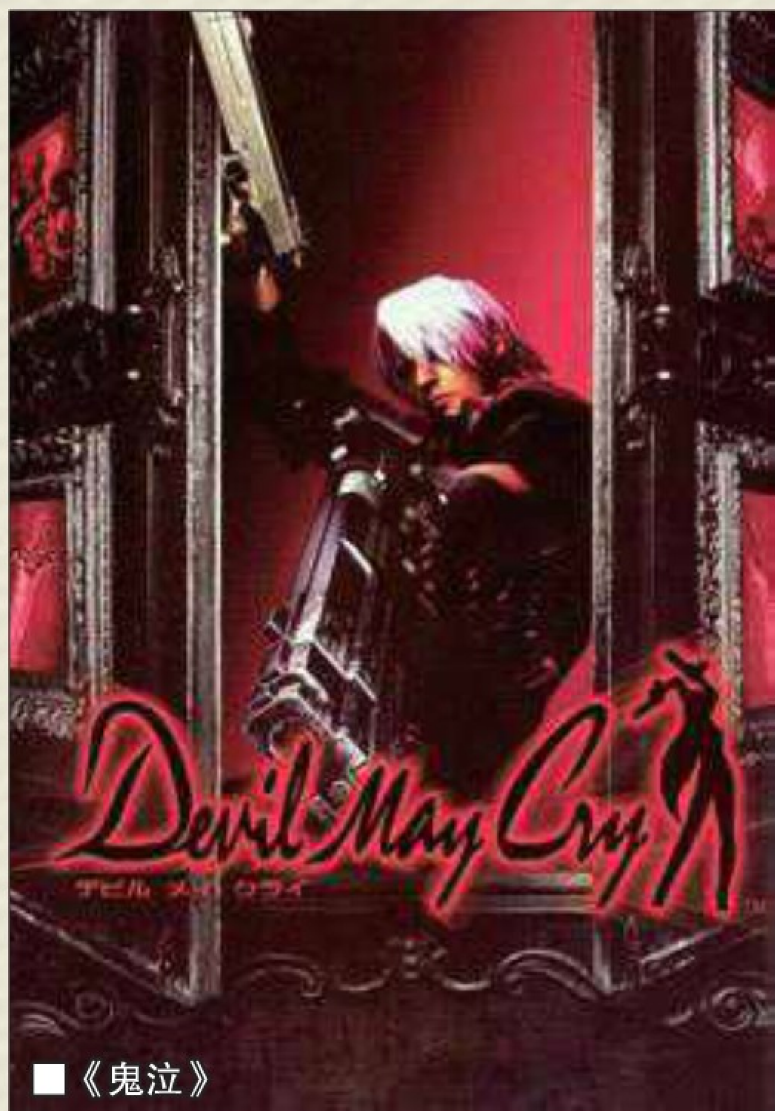
发部的大部分员工，稻叶敦志也随之变为四叶草社长。

统帅九大开发部的地点依然是大阪，由开发本部总指挥负责，最早担任该职务的人是冈本吉起。这一岗位的权力极大，掌握着旗下所有作品财政支出的生杀大权，如果总指挥认为某个游戏的销量前景不妙，他就可以下令财政部停止拨款，取消该项目。冈本吉起是一个尊重创意、保护下属的人，他并不愿意让整个公司陷入铜锈味无法自拔。在他辞职后，2003 年，稻船敬二接过了总指挥的棒子。作为销量至上主义者，稻船砍掉了大部分新作的开支，把资源都留给了各类续作，NGC 五连发中的《凤凰涅磐》遭遇难产，就与稻船的这一决策有关。

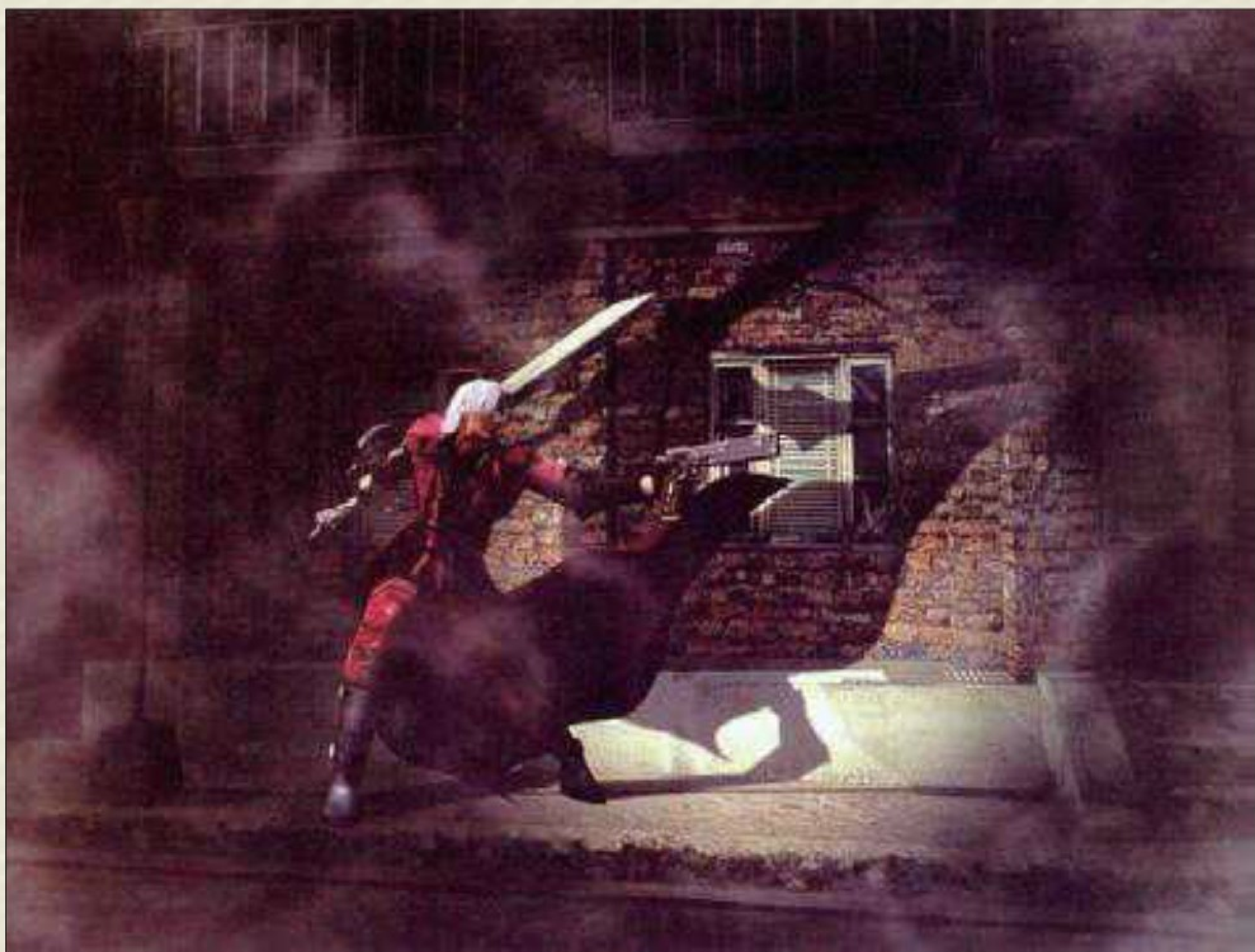
除了这九大开发部，出于特殊目的，CAPCOM 还会成立一些分公司。在 90 年代《生化危机》热销的时期，PS 无疑是公司的顶梁柱，但 GB 系列庞大的装机量对 CAPCOM 的吸引力也非常大，任天堂提议将《塞尔达传说》的掌机版授权给 CAPCOM 代工，这是一桩稳赚不赔的生意，前景光明。后来世嘉也提出在 DC 上制作《生化危机 维罗尼卡》的提议，开发费用和人员由世嘉全包。这些提议极具诱惑力，但 CAPCOM 与任天堂和世嘉修复关系的同时，并不希望因此得罪索尼，他们于 1997 年成立了分公司 Flagship，社长为冈本吉起，杉村升任董事。在编制上，Flagship 没有全职人员，所有的策划、程序员、美工均来自第一开发部，相当于一个皮包公司，《时空之章》《大地之章》《小人帽》等《塞尔达传说》都是挂在 Flagship 的名下制作的产物。公司董事杉村升并非游戏圈出身，他早年为东映的特摄片和动画编写剧情，CAPCOM 在制作《生化危机 2》时，感到游戏的世界观越做越大，需要聘请一个专门的剧作家编写剧本，便找到了他。杉村升于 2005 年因病去世，在此之前，《生化危机》《恐龙危机》和《鬼武者》系列的剧情都由他编写，他参与的最后一部游戏是 PS2 的《狂城丽影》。实际上，去掉杉村升，Flagship 名义上的其他员工都是 CAPCOM 的雇员。《生化危机 4》宣布跨平台后，CAPCOM 与任天堂的关系在很长一段时间内跌进了低谷，《小人帽》的销量并不出色，任天堂遂收回《塞尔达传说》的授权，自己制作 NDS 上的续作。再加上之前冈本吉起的出走和之后杉村升的去世，Flagship 这个皮包公司已经没什么存在意义了。在 2007 年的改革中，CAPCOM 撤掉了它的编制。

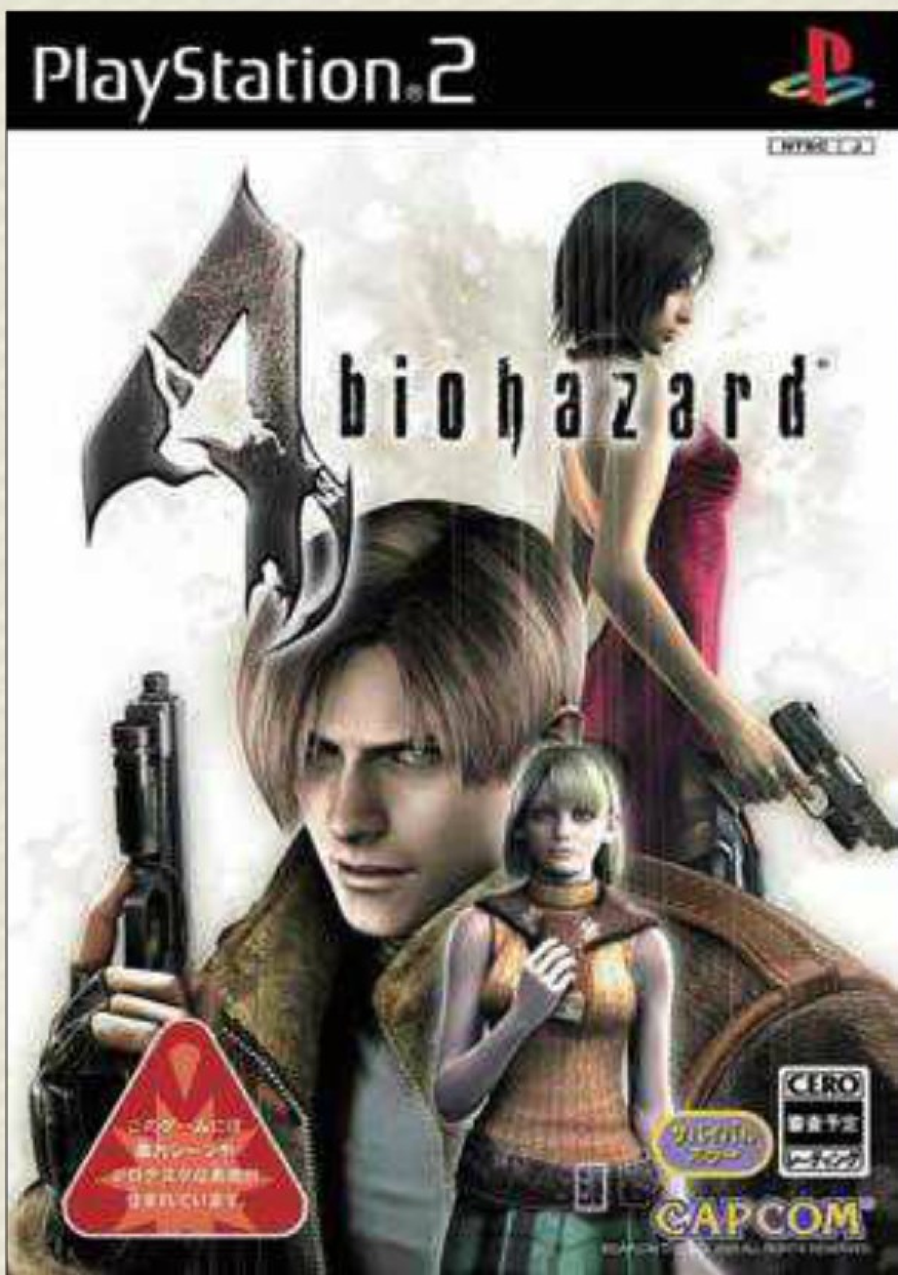
CAPCOM 是最早对员工进行明星化包装的日本游戏公司之一，稻船敬二、三上真司、神谷英树等人的名字各位想必是相当熟悉了，然而，很少有人真正了解每个项目高层之间具体职位的区别。现代游戏开发组的结构与电影制作并无本质区别，监督（Director）相当于导演，亲历开发一线，游戏的质量好坏与这一职位有着直接的关系。制作人（Producer）相当于制片，负责调配项目的资源和进度，向高层争取人力物力和时间是他们的主要工作，但制作人并不参与开发现场，属于行政职位，而非开发者。监制（Execute Producer）即很多人所称的“执行制作人”，地位最高，但参与最少，基本属于挂名。任天堂前社长山内溥在上百个游戏中都挂有监制的头衔，谁都知道他不可能真正参与过这么多作品的实际开发。论职位权威，监制大于制作人，制作人大于监督，但每个岗位对于作品实际素质起到的作用大小正好相反。一个游戏质量好坏，与监督的关系最大，制作人和监制头衔虽高，但只是负责行政的商人，一般不会跑到开发一线指手画脚。

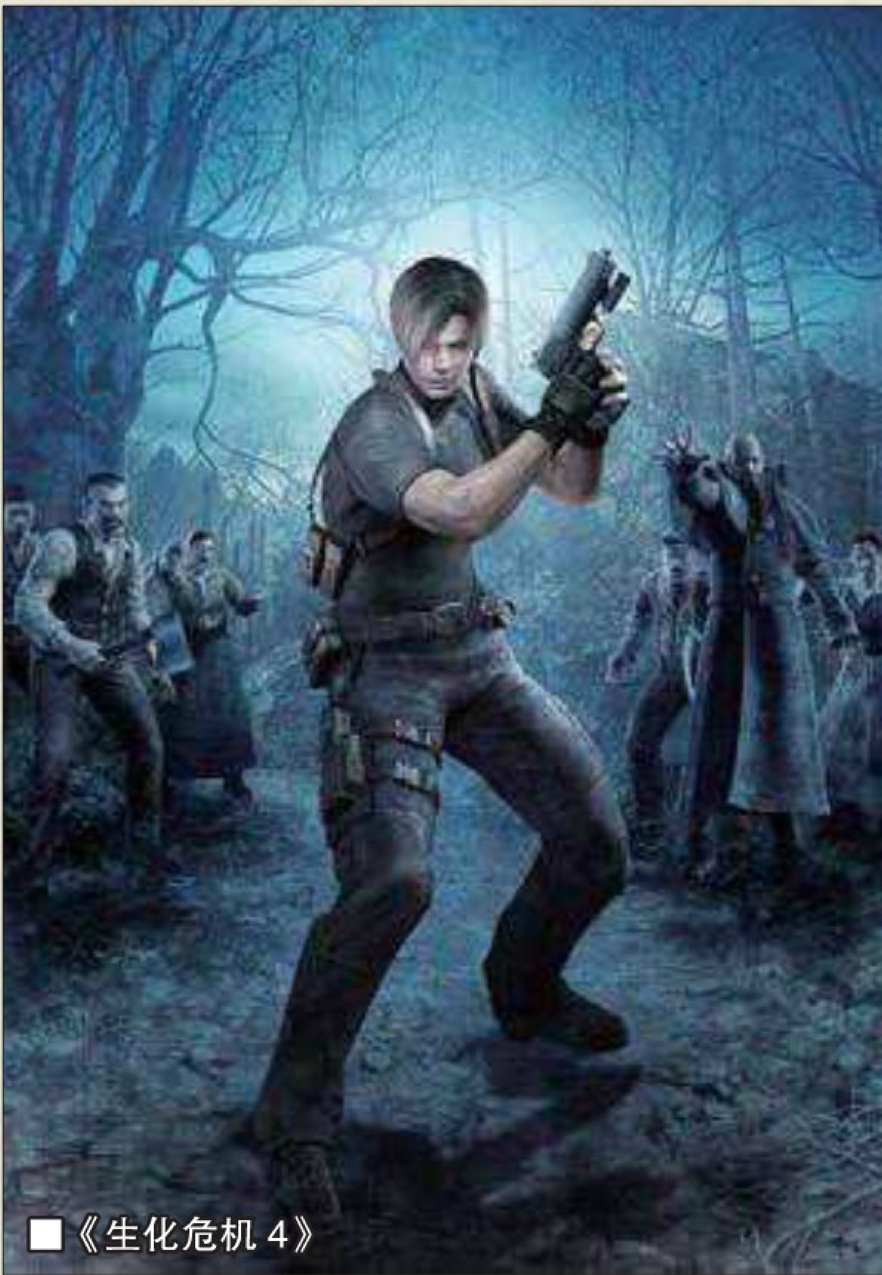
除了功成名就的老一辈高人，大部分员工入职时都要从程序员、美工、策划等基本岗位做起，再按照监督——制作人——开发部部长的顺序往上爬。爬到制作人级别的员工，基本不会再回去当监督，等于跟开发现场永别了。CAPCOM 第四开发部算是个例外，《生化危机 4》的制作人是小林裕幸，监督为三上真司。实际上，三上比小林大了整整 7 岁，资历也更深，按照常理，威望更高的三上才应该担任制作人。但三上热爱一线开发，讨厌行政工作，即使在声名鹊起之后依然亲自担任监督，为了专心打造《生化危机 4》，他把制作人和第四开发部部长的职位都交给了小林，这种自降身段的行为在整个日本游戏界都不多见。CAPCOM 为了造星，给一些功绩并不显赫的高层凭空安上了很多名头，稻船敬二被称作洛克人之父，实际上《洛克人》系列在早年是由北村洋和藤原得郎负责的，二人辞职后，《洛克人》才交给稻船，此时这个系列已经发展到 PS 时期，早已足够成熟庞大。三上真司的确是明至实归的《生化危机》缔造者，而稻船敬二所谓洛克人之父的名头只是后来加上去的光环。在《鬼武者》和《失落的星球》中，稻船担任的是制作人和监制，并非监督，游戏的关卡设计和他没什么关系。在这几部作品中，除了明星代言和画面华丽等噱头之外，我们很难在游戏内容上找到什么共同点。神谷英树则截然不同，他在《鬼泣》《红侠乔伊》《猎天使魔女》等作品中担任的职位都是监督，参与实际开发，我们很容易找到这些游戏的共同点：嚣张的主角、带有成长要素的技能系统、华丽的连技……神谷在网上笑称“稻船只是个商人，不算游戏开发者”，这句话并非嘲讽或戏言，而是事实。至于三上真司，他虽然以言论激进著称，但 CAPCOM 的老人都知道，三上并不是一个沽名钓誉的人，只要在制作人员名单中出现了他的名字，这部游戏就肯定有他的实际参与。当年的初代《鬼泣》，三上为策划和剧情付出的汗水一点不比神谷少，只是在开发后期，他跑去忙 NGC 的《生化危机重制版》，没空处



■《鬼泣》






■《生化危机 4》









理《鬼泣》的工作，所以在名单中只保留了一个监制的席位，但这绝不代表他在挂名刷荣誉。三上认为，自己早就名声在外，没必要再去争取闪光灯，应该把更多的荣誉留给后辈，这种厚道的做法让他在同事间聚集了极高的人气，第四开发部的员工都对他十分忠诚。

CAPCOM 的第一至第四开发部诞生于 1997 年，后面的几个部门大都是在 2000 年正式成立的，属于替补力量，员工阵容不固定，流动性很大。以小野义德为例，他最早在第一开发部制作《街头霸王 ZERO》的音效，后来进入第六开发部开发《混沌军势》。作为该部的主力作品，《混沌军势》的销量和口碑都不理想，高层决定解散第六开发部，小野义德随之回到第一开发部制作格斗游戏《CAPCOM Fighting Jam》。实力最强的前四个开发部中，船水纪孝和三并达也向来低调，在媒体前发言的较多的人是稻船敬二和三上真司。早年这二人的关系并没有现在这么僵，第二开发部和第四开发部的人经常互相参观，提出意见。在《鬼武者》早期的版本中，杀死敌人获得的各类魂会直接被主角吸收掉，无需特殊动作。三上真司提出了“吸魂”这个概念，认为这样可以给游戏增添更多战略性，第二开发部欣然采纳——虽然听起来很奇妙，但这些都是稻船敬二当年接受采访时亲口说的话，可信度毋庸置疑。这两个部门公开闹翻，是在三上真司发表《生化危机》NGC 独占宣言之后的事。稻船敬二将自己标榜为 PS2 派的代言人，三上真司则被广泛认为是 NGC 的支持者。实际上，擅长恐怖游戏的三上之前跟宫本茂等任天堂高层根本没有什么私交，发布会上演讲的独占宣言没什么说服力，《生化危机》不论怎么发展，也不会跟任天堂的所谓“单纯游戏乐趣”产生什么交集。三上本人确实对 PS2 的开发环境相当不满，但这种不满还没严重到让他倒向任天堂的程度。《生化危机》交给 NGC 平台，完全是 CAPCOM 高层眼馋任天堂开出优惠所作出的举动。至于稻船敬二，他支持 PS2 不过是因为 PS2 的装机量最高，进入高清时代，他转而支持 X360，相当圆滑，并非什么索尼的忠实拥护者。但是，高层拍板之后，三上就只能照着剧本大纲演下去，他跟稻船之间的唇枪舌剑，在一开始不过是“一个唱红脸，一个唱黑脸”的戏码罢了。然而，随着嘴仗的愈演愈烈，渴望权力的稻船产生了把三上挤兑出局的想法，PS2 游戏相较 NGC 更好的销量让他取得了高层的信任。有了继续斗下去的资本，这场京剧也就逐渐化为了假戏真做。

三上真司对世嘉和任天堂并没有什么感情，《维罗尼卡》交给 DC，《生化危机 4》交给 NGC，都是 CAPCOM 管理层的决策。高层可以宣布独占，自然也可以宣布跨平台，在这个节骨眼上，三上没什么实权可言，《生化危机》的版权属于 CAPCOM，不属于三上，你不愿制作移植版，我大可让你交出源代码，让其他开发部代劳，《生化危机 4》的 PS2 版就是由三上之外的人指挥完成。三上真司之所以在言论中力挺 NGC，一方面是为第四开发部的游戏做宣传，一方面也是把自己的尊严与名誉放在天秤上，让公司高层自己去掂量。“如果《生化危机 4》移植到 PS2 上，我就把头砍下来”这句豪言壮语，并不是说给玩家听的，而是说给公司高层听的。CAPCOM 最后还是不顾三上脑袋搬家的宣言，把游戏跨到了索尼的主机。在高层眼里，三上的名誉和毒誓，都抵不过 PS2 版那 200 万销量的真金白银。《生化危机 4》发售后，三上在长达 2 年的时间里都没有在公共场合露面，也是因为他对玩家心怀愧疚。对于为了 4 代购买 NGC 的人而言，PS2 版的推出无疑是一种背叛，三上无力阻止这一切，只能选择沉默。然而，三上有负罪感，CAPCOM 却没有，公司高层只想榨取最多的利益，于是就有了后来的 Wii 版、PC 版和高清移植版。对于玩家，《生化危机 4》的跨平台是背信弃义，对于三上，这个问题更加严重，高层等于把他的尊严踩在了脚下——你可以嘲笑三上是在螳臂当车，毕竟对于商人而言，一个下属的尊严远没有钱来得重要。但你不能否认，他的确是一位心系玩家的监督。类似的情况早就发生过不止一次，当年《维罗尼卡 完全版》公布时，三上竟然在媒体前公开表示“新增的剧情并不多，之前玩过 DC 版的人没必要再掏一份冤枉钱，我理解你们的心情”。这句话表达了他对 DC 玩家的愧疚和真诚的歉意，但公司高层会怎么看待这种影响自家作品销量的言论，各位也就可想而知了。

实际上，CAPCOM 高层早已对第四开发部的桀骜不驯心知肚明，他们不愿让那些功高盖主的监督成为公司无法驾驭的野马。为了削弱这些个性派人士，CAPCOM 采取了品牌与监督剥离的方式，高层认为，如果一个品牌已经成名，那么换谁制作都能获得成功。最早遭殃的游戏是《鬼泣》，初代发售之后，高层强制夺走了神谷英树开发续作的权利，将其交给第一开发部的田中刚和伊津野英昭。从此之后，民间便传言“神谷从不愿开发续作”，弄得他尴尬不已，只得亲自辟谣“谁说我不想开发《鬼泣 2》？明明是公司不让！”三上真司宣布 NGC 独占《生化危机》系

列的宣言后不久，CAPCOM又公布了对应PS2网络套件的《逃出生天》。CAPCOM对此给出的说辞是“《逃出生天》以联机为主，NGC的网络环境不够完善，PS2才是更合适的选择，而《生化危机4》不会受到影响，依然是NGC的独占作品。”真相是CAPCOM不愿意吊死在一棵树上，《逃出生天》同样由田中刚负责，与三上毫无关系。田中刚和伊津野英昭作为船水纪孝手下的老将，十分熟悉街机的格斗游戏，但对于家用机的3D动作游戏并无涉猎，《鬼泣2》就此成为系列的黑历史，销量和口碑双双暴跌。虽然后来的3代一血前耻，但系列的口碑已经受到严重损害，错失了扩大销量的最佳良机。如果由神谷英树继续开发2代，这个系列的单作销量绝不至于始终徘徊在250万以内。《逃出生天》虽然是一部佳作，但其内容和特色都与第四开发部的《生化危机》有很大区别。玩家对《鬼泣2》的一顿臭骂，CAPCOM高层心知肚明，他们将这一切视作阵痛期“必要的牺牲”，即使口碑和销量下降也不要紧，只要能把三上真司、神谷英树等人与这些品牌顺利剥离，计划就算成功了。由此可见，公司管理层跟第四开发部之间的矛盾已经达到了何等程度。

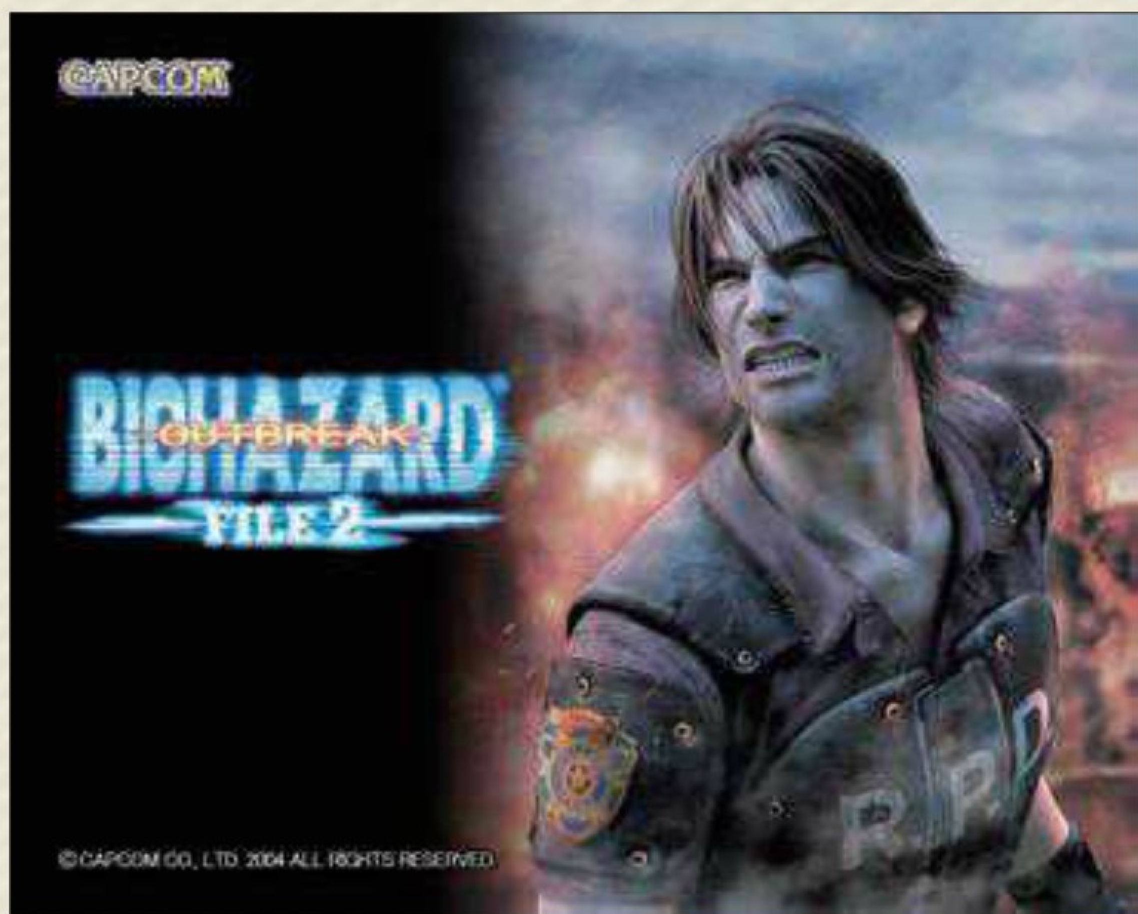
CAPCOM在上一代主机的征程可谓多灾多难。2001年，《鬼武者》和《鬼泣》双双取得开门红，前者更成为PS2第一个突破百万销量的作品，但2002年的公司就没这么幸运了。NGC平台的主力产品全部遭遇叫好不叫做的结局，《钟楼3》等PS2新作的销量也不尽人意，只有《鬼武者2》获得了商业上的成功。进入2003年，CAPCOM的产品线呈全面溃败之势，大跌眼镜的《鬼泣2》，出师不利的《P.N.03》，不过不失的《混沌军势》，悄无声息的《玻璃蔷薇》，糟糕透顶的《恐龙危机3》，一败涂地的《洛克人X7》，曲高和寡的《红侠乔伊》，了无新意的《鬼武者 无赖传》……在2003这一年内，除了GBA的常青树《洛克人EXE4》，整个公司几乎没有一部游戏能够在销量和口碑这两个方面同时大获全胜，更多的作品干脆直接被愤怒的玩家钉在耻辱柱上。2003年也是CAPCOM人才开始急剧流失的一年。在年初，公司发布了2002财年的财报，亏损500亿日元，让人瞠目结舌。虽然各大开发部的销量不济，但也不至于亏到这个程度，CAPCOM背负巨额债务，源于迁本家投资房地产的失败。身为大阪本部开发总指挥的冈本吉起怒斥迁本家不务正业，挪用游戏开发资金购置房产，但迁本宪三本人可未必这么想。毕竟，他出身时不过一介包工头，经营土木建设多年，直到70年代游戏业大红大紫后，才选择转行，在他眼里，炒地皮不过是老本行罢了。投资房地产对于游戏公司也不是什么新鲜事，任天堂和KONAMI在2002年的收入下降也与炒地皮失败有关。问题在于，CAPCOM的财力无法跟这两个巨头相提并论，迁本宪三挪用游戏开发资金炒地皮失败，让公司背负上500亿债务，为了渡过难关，他又削减了新的财年中用于游戏业务的预算，导致软件销量下降。收入滑坡，这是一个无比糟糕的恶性循环。在2003年，CAPCOM一口气砍掉了18个新作计划，即使是幸存下来的项目，争取的预算也比原定少得多。迁本宪三指责冈本吉起指挥不利，冈本则反斥迁本家在地产业挥霍资金才导致如此困境。年初，冈本吉起离开了为之奋斗了20年的CAPCOM，在名古屋成立游戏共和国，独立创业，稻船敬二接过了开发总指挥的岗位，但未能阻止人员的继续流失。一方面，很多老员工去意已绝，另一方面，为了节省开支，CAPCOM裁员100人，撤掉了第五和第六开发部，大阪总部也陷入人心惶惶的状态。

按照资历，冈本吉起辞职后，接替总指挥职位的应该是船水纪孝才对，CAPCOM却宣布由稻船敬二接班，引起一片哗然。2004年，公司继续亏损，船水纪孝也带着第一开发部的大批干将离开了CAPCOM。船水表示，自己辞职是因为“现在的CAPCOM陷入恶性循环，这种制度已经很难开发出好游戏了”，不管这句话是不是借口，他说的状况的确不假。船水辞职后，为了保障开发效率，CAPCOM第一次对大阪总部进行了重组。过去的八个开发部被合并为三个部门和一个子公司。新的第一开发部负责《鬼泣3》《怪物猎人》和《战国BASARA》系列，部长为三并达也；第二开发部负责《洛克人EXE》《罗马之影》《丧尸围城》和《失落的星球》，部长为稻船敬二；第三开发部负责各类手机和PC网络游戏，部长为江川阳一；四叶草则是CAPCOM的全资子公司，三上真司、稻叶敦志、神谷英树等原第四开发部的精英被流放至此，负责《红侠乔伊2》《大神》，一些人还要继续为NGC版《生化危机4》忙碌。CAPCOM在NGC的大量投入并没有换来实在的收益，迁本宪三希望与索尼修复关系，但如何处理三上真司等曾经公开炮轰PS2的个性派制作人则是个难题，公司虽然对他们恼怒不已，但显然也不会白白放弃这些人才，将他们以分公司的方式剥离出总部，独立运营，的确是较为妥善的方式。四叶草的作品以创意为标志，但CAPCOM不允许他们再来一次“NGC五连发”，不论是《红侠乔伊2》《大神》还是《神之手》，都有PS2版。遗憾的是，即使选对平台，创意也不一定能化为销量，开发时间长达2年的《大神》再次成为叫好不叫做的代表，令高层心灰意冷。2006年夏天，三上真司、神谷英树和稻叶敦志终于离开了CAPCOM，同年10月，CAPCOM正式宣布解散四叶草。虽然这三位直到今天依然在探戈、白金等独立公司继续打拼，但对于CAPCOM而言，原第四开发部至此已经烟消云散。

2007年春，面对持续不断的人员流失，稻船敬二只得再次进行重组。位于美国的第八开发部被彻底取消，大阪本部被整合成流水线结构，分为程序制作室、图像制作室、音乐制作室等部门，这种编制类似于EA和UBI，可以让一个制作室同时

■《生化危机 逃出生天》















□《大神》









负责多个不同游戏的开发，方便在内部共享资源。在次世代游戏开发费用水涨船高的今天，流水线结构有利于降低开发成本。2010 年，CAPCOM 重新启动了东京制作部，由小野义德负责，稻船敬二辞职后，大阪总部由竹内润接手，这样的状况一直持续到了今天。

将软件开发者划分为多个部门，在日本是很常见的情况，巅峰时期的 KONAMI 甚至在日本各地设有不同的子公司，分拆上市，CAPCOM 的财力没有庞大到这个程度，但员工之多也足够在大阪组成多个部门了。成立多开发部的目的自然是为了加强工作效率，并让部门之间形成内部竞争。有人指责这种制度让同一个公司的员工变得冷漠而充满敌意，胜则嫉之，败不相救，实际上，CAPCOM 的环境还没有恶劣到这个程度，只是稻船敬二与三上真司之间的火药味较浓罢了，其他开发部之间的关系还算融洽，冈本吉起和船水纪孝的离去更多是出于对高层的不满。真正影响 CAPCOM 未来发展的问题，是高层对品牌价值的轻视，制作人和监督离去后，如果高层没有授意接班人，这个系列往往会陷入彻底绝后的状况。田中刚担任制作人的《生化危机 逃出生天》和《怪物猎人》是 CAPCOM 早期力图打造的两大联机品牌，论及初代销量，前者还要比后者高很多。2006 年，田中刚离去后，迁本宪三的三子迁本良三成为了《怪物猎人》系列的制作人，此后该系列大卖特卖，同样颇具商业潜质的《逃出生天》却因为无人负责，至今未有续作。虽然 CAPCOM 今天销量较高的品牌并不少，但如果高层能够将那些尘封已久的系列以恰当的方式复活，公司所能取得的业绩将更上一层楼。

外包是与非

稻船敬二从不掩盖自己商业至上的理念，三上真司、神谷英树等人随四叶草的陨落一起离开 CAPCOM 时，稻船对他们不屑一顾，声称“一个合格的制作人应该为公司着想，开发卖的出去的游戏，而非自己想要做的游戏”。虽然稻船的身上充满了铜锈味，但他也绝非一位目光短浅的庸人。早在十年前，他就深刻了解到，随着游戏开发费用水涨船高，CAPCOM 有必要打造一套强大而通用的内部引擎，用于降低成本，提高效率。《鬼武者 3》的引擎拥有随镜头远近自动调节模型精度的动态细节（LOD）系统，这在 PS2 上是比较罕见的，凭借这一先进特性，游戏实现了充足的同屏人数和流畅的帧数。《鬼武者 3》发售后，稻船并没有把这套引擎扔回资料库发霉，CAPCOM 又用它连续制作了多款游戏。当大部分同行依然沉浸在 PS2 平台时，稻船就已经开始为高清游戏做准备。PS3 和 X360 的软件开发与 PS2 截然不同，很多日本公司还在沿用 PS2 时代的开发经验，在日后处处碰壁。稻船敬二早在 2004 年就力排众议，说服高层拨款，打造次世代跨平台引擎 MT Framework。2006 年，大部分日厂还在 PS2 上耕耘时，CAPCOM 就已经拿出了画面出色的《丧尸围城》和《失落的星球》，成为日本第一个迈入高清时代的第三方。然而，CAPCOM 在高清时代的作品外表光鲜亮丽，内涵却反而有所退步，《鬼泣 4》和《生化危机 5》在关卡方面的完成度无法与 PS2 的前作相比，好在游戏的画面确实够精美，首次登陆高清主机这一卖点，保障了游戏的销量。

CAPCOM 日本员工在高清时代制作的游戏虽然不像 PS2 时代那样具备革命性，但素质都有一定保障。CAPCOM 近年为人诟病的作品，多出自外包之手，如《黑暗虚空》和《生化危机 浣熊市行动》。在很多人眼中，外包就是一种原罪，是作品质量下降的罪魁祸首。然而，事实的真相的确如此么？CAPCOM 在 90 年代开始就把很多大作外包出去，玩家没有什么怨言，是因为他们根本没意识到这些作品是外包开发的产物。正如前文所言，CAPCOM 的员工流失率并不低，很多员工在辞职后自立门户，以外包的方式继续开发 CAPCOM 的游戏。外包质量下降，是从 CAPCOM 屡次雇佣欧美公司开始的。

西山隆志是初代《街头霸王》的监督，这部作品发售后不久，SNK 为求扩张，展



■《鬼武者 3》


■《街头霸王 4》



■《街头霸王 EX》


■《洛克人 ZERO》



开了大规模的挖角行动，同在大阪，业务重叠，之前又积怨颇深的 CAPCOM 自然成为了重点"照顾"对象，SNK 甚至在招聘中直接写上"前 CAPCOM 员工优先"的字样，西山隆志等一批员工就是在这时跳槽到了 SNK，为了阻止人才继续外流，CAPCOM 后来也大幅提高了员工的薪水，但这都是后话了。西山隆志离开之前，制作组已经开始构思《街头霸王 2》，西山把很多灵感带到了 SNK，于是便有了后来的《饿狼传说》。西山隆志在当时担任 SNK 的开发总指挥，相当于日后冈本吉起在 CAPCOM 的工作，地位显赫。除了《格斗之王》等系列之外，Neo Geo 的硬件研发也有他的参与。川崎英吉和高堂良彦这两位 SNK 创始人与 CAPCOM 社长迁本宪三的关系不好是众所周知的事，但两个公司的普通员工私交还不错。SNK 在 90 年代末期的资金吃紧，西山隆志向冈本吉起提议制作两大阵营互相客串的乱斗游戏《CAPCOM VS SNK》，后者欣然同意。《CAPCOM VS SNK》取得了满意的销量，但按照合同，CAPCOM 获得了大部分收入，剩下的那点钱无法挽救 SNK 濒临破产的命运。西山隆志于 2000 年辞职，在大阪成立了自己的公司 Dimps，以代工为生，制作了 PS2 的《龙珠 Z 武道会》，GBA 的《索尼克 Advance》等系列，可谓左右逢源。小野义德开发《街头霸王 4》时，CAPCOM 内部有格斗游戏开发经验的人已经不剩下多少了，他索性找到 Dimps，让西山隆志这位元老协助开发。

《街头霸王 4》是 Dimps 和 CAPCOM 共同合作的产物，而《街头霸王 EX》则是完全由外包公司独立完成的。西谷亮在高中时经常为日本的著名游戏杂志《Deep》撰稿，毕业后，在朋友的推荐下，他来到 CAPCOM 任职，在《失落的世界》中担任策划，后来又参与了《快打旋风》和《街头霸王 2》。在 1995 年，他与一批员工自立门户，在东京成立 ARIKA 公司。当时《VR 战士》和《铁拳》锋芒毕露，CAPCOM 希望推出 3D 版的《街头霸王》，但船水纪孝的团队在忙着搞《街头霸王 ZERO》，无空抽身，高层就把这一工作外包给了 ARIKA。《街头霸王 EX》是一个妥协化的系列，虽然使用 3D 画面，但玩法依然是 2D 的。它的严谨性没法跟 CAPCOM 本社的作品相比，但爽快的连续技也吸引了不少玩家。1996 年成立的 Inti Creates 则由稻船敬二手下的《洛克人》开发独立而成。2002 年，在《洛克人》系列诞生 15 周年之际，稻船希望在 GBA 上打造一款剧情延续《洛克人 X》，但风格更加冷峻暴力的系列。于是就有了连出 4 代的《洛克人 ZERO》。当时正好是 CAPCOM 的诸多名系列在 PS2 上征途不顺的时期，流畅爽快、一年一作、质量稳定的《洛克人 ZERO》给那些怀念 2D 时代的 Fans 以很大的安慰。Inti Creates 并没有因为受众群是掌机玩家就降低对自己的严格要求，《洛克人 ZERO》的画面和音乐之华丽足以和 PS 游戏相媲美，把 GBA 的机能发挥到极致，较高的难度也让那些沉迷于自我挑战的达人大呼过瘾。

像这样离开 CAPCOM 后继续与公司合作的例子还有很多，如 2003 年辞职的安田朗和 2009 年离开的西村绢，这两位至今依然以自由画家的身份为 CAPCOM 供稿。西谷亮等元老通过自立门户的方式继续给老东家效力，为的还是一个"钱"字。公司内部人员开发完一部游戏，拿到的奖金十分有限，而以外包开发商的身份工作，就有希望获得更多的销量分红。不过，对于前 CAPCOM 员工而言，这样的如意算盘在今天已经打不通了。三上真司的探戈公司和三并达也的白金工作室在成立后与 CAPCOM 老死不相往来，主要由于之前积累的深仇大恨，并不算普遍现象，但擅长官场的稻船敬二在辞职后没有与老东家继续合作，就值得深思了。虽然 CAPCOM 今天已经名扬四海，但从管理结构上考虑，它依然是一个保守的家族化企业，管理层由迁本家垄断着，稻船敬二早在 2003 年就已经当上了开发总指挥，这也是一个外人在 CAPCOM 内部所能爬到的最高职位了。稻船在 2010 年辞职时，曾反复强调，自己在公司内已经没有什么上升空间，得到的报酬也不够满意，做完一个项目，员工能拿到的奖金不过区区几十万日元，就算是监督也只有 200 万。他曾希望像西谷亮那样，以独立工作室的身份与 CAPCOM 继续合作，"站着把钱赚了"，而且还要赚大的，但 CAPCOM 毅然否定了这个决议。之前 CAPCOM 把外包工作交给离职员工负责，是希望通过他们保持作品的质量。而迁本家现在对于游戏质量已经不那么关心，在他们眼中看来，旗下的系列的知名度已经足够响亮，只要是挂着标题的续作，不论素质如何，都能赚上一笔。Slant Six 代工的《生化危机 浣熊市行动》遭遇恶评，媒体平均分在 50 上下（100 分满分），依然卖出了 200 万，只因它叫《生化危机》。虽然从短期利益来看，CAPCOM 得逞了，但这 200 万销量是通过透支玩家对系列的信心和热情才换来的结果，对于系列的长远发展有百害无一益。

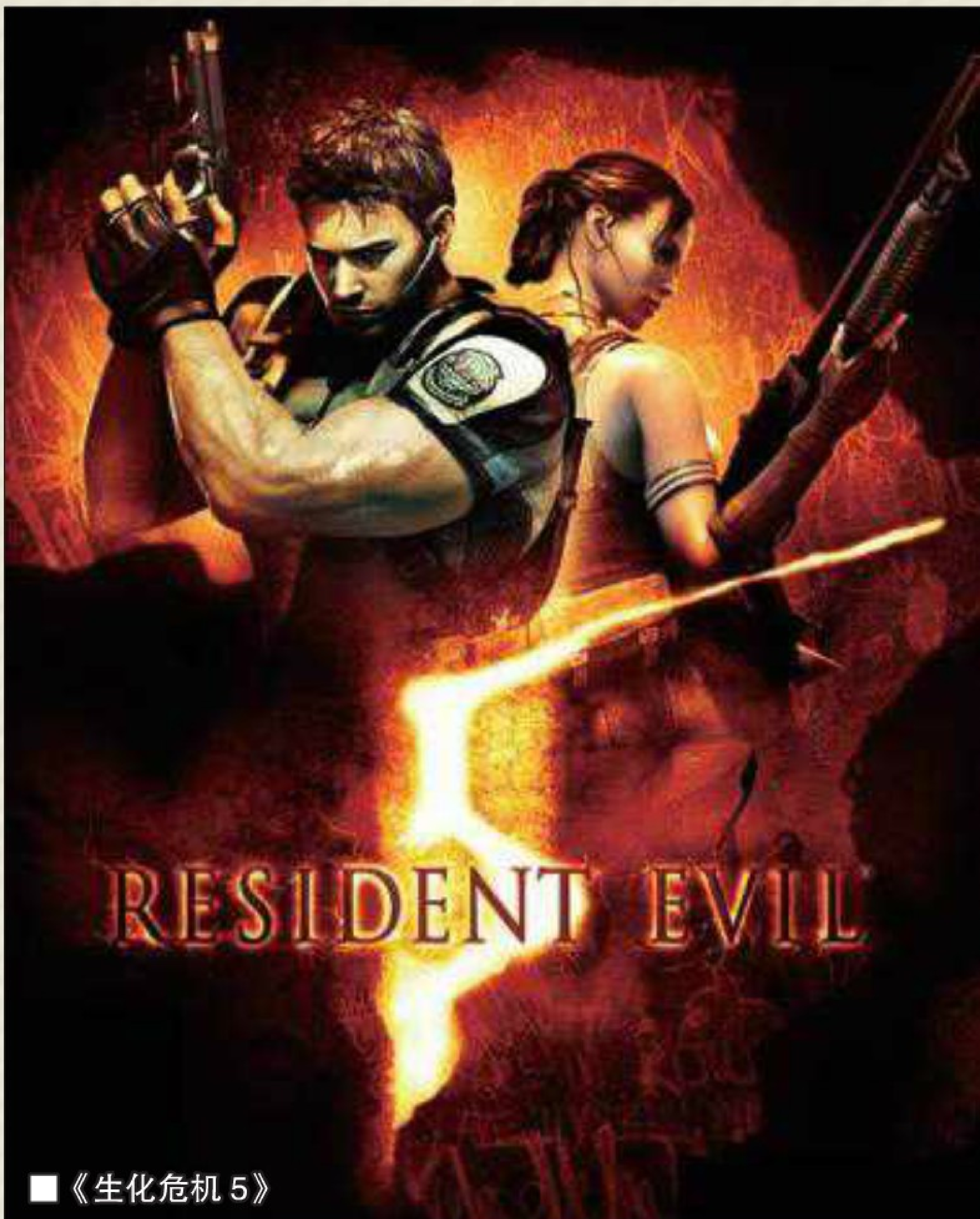
CAPCOM 最早外包给欧美的知名项目是 XBLA 和 PSN 上的《生化尖兵 重装上阵》，即玩家所熟悉的复刻版《希魔复活》。这部游戏不仅改进了画面，还对 FC 版的关卡进行了重新设计，获得一致好评。然而，负责开发的瑞典工作室 GRIN，直到倒闭为止，评价最高的作品，也不过就是这部下载游戏，根本做不好那些售价高达 59 美元的零售大作。2009 年的完全新作版《生化尖兵》销量和口碑都遭遇惨败，证明 GRIN 只能在小游戏领域混一混罢了，玩不转真正的大制作。当年为 UBI 代工《幽灵侦查团 尖峰战士》的 PC 版时，因为技术薄弱，无法掌握主机版使用的虚幻引擎 2，他们只能用自家蹩脚的 Diesel 引擎重新制作整个游戏，优化极差，遭到批评。《生化尖兵 重装上阵》的质量还不错，一方面是游戏规模有限，对技术要求不高，另一方面也是 GRIN 对 FC 版原作确实有爱，制作态度诚恳。然而，热情并不能解决一切问题，随后的全新版《生化尖兵》遭遇惨败，暴露了该组薄弱的实力。这还是在 GRIN"有爱"的情况下，对于那些没什么敬意的品牌，他们的态度之敷衍堪称商业诈骗。2009 年的《通缉令》和《终结者 4》，除了场景素材不同，游戏中角色的动作、枪械的手感和大体系统居然都差不多，GRIN 等于用一个游戏的方案复制出两套作品，虽说电影改编游戏一向质量粗糙，但像这样把两个风马牛不相及的题材做成同一套东西，简直闻所未闻。


■《生化尖兵》


■《黑暗虚空》







■《生化危机 5》

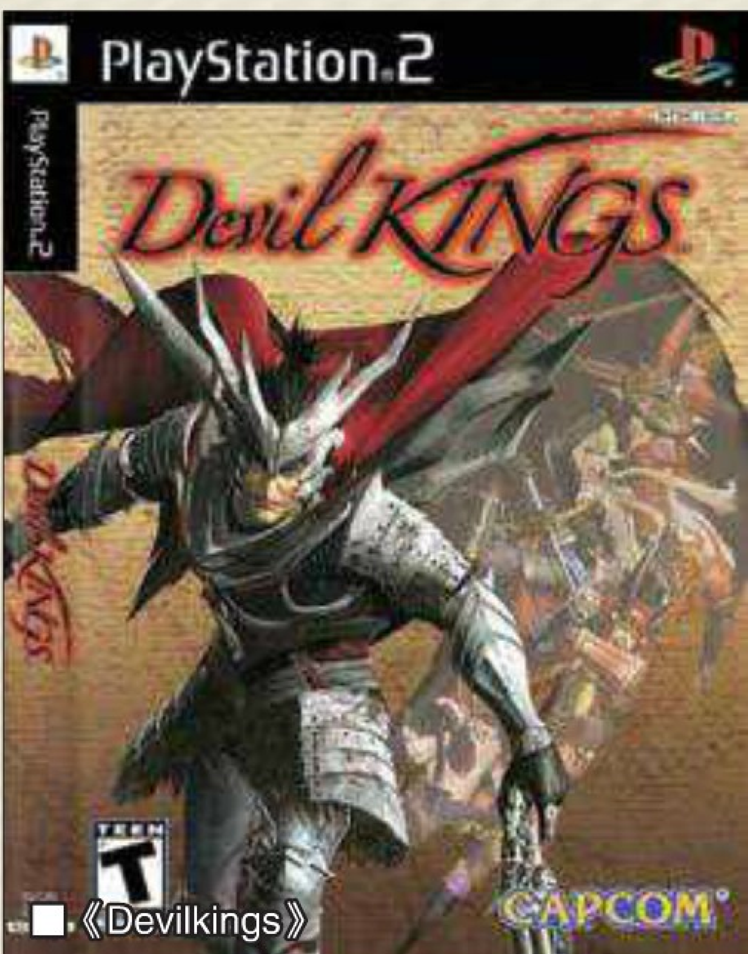
CAPCOM 的外包作品屡屡挨骂，跟高层挑选合作公司的眼光有关系，他们寻找外包企业，首要条件是代工费和分成要低，给的报酬少，自然没法吸引到什么有能力的公司。倒是那些经验匮乏、饥不择食的小企业，看到 CAPCOM 这么大的公司能提供外包项目，质量把关又不够严格，有空子可钻，自然像苍蝇一样围了过去。2009 年的《生化尖兵》之后，下一个饱受批评的外包之作是 2010 年的《黑暗虚空》，这是 Airtight 公司成立后的处女作，因为缺乏资金，延期多年。Airtight 曾经找过欧美大型发行商，后者要求制作组提供技术 Demo 或实际关卡以供参考，经过评估后，Activision 和 EA 等巨头均认为游戏的素质不达标，没有为其提供资金的想法。Airtight 抱着碰运气的心态找到 CAPCOM，希望这家日本公司能够提供开发费，让他们继续做下去，把游戏完成。CAPCOM 的高层只看过作品概念，就答应发行此作，没有索要任何 Demo，让制作组暗爽不已。《黑暗虚空》的失败，不能完全归结于 Airtight 的无能，CAPCOM 本身也抱着相当大的侥幸心理。在游戏正式上架前，欧美媒体就已经在评测中齐刷刷地给予本作低分，按照常理，CAPCOM 应该责令 Airtight 把游戏回炉重做，延期发售才对，然而稻船敬二却一厢情愿地认为"媒体评分和玩家口碑对销量的影响不大，去店铺买游戏的人未必会上网看评价"，硬着头皮让游戏如期上市。结果，发售第一周，《黑暗虚空》在全球店铺就遭遇了值崩，半价出售。进入第二周，游戏售价跌至 10 美元，依然无人问津，这已经跟卖废料没什么区别了。同年发售的《丧尸围城 2》虽然经历了延期和推倒重来，勉强保住了 80 分的媒体评分，但相较当年引起轰动的初代，话题性大幅下降。负责该作的加拿大蓝堡公司早年在 2K Sports 旗下靠体育游戏发家，对于动作游戏毫无经验。花了整整 4 年时间，只搞出一个进步不大的续作，这已经是 CAPCOM 近年的外包大作中结局最好的一个了。虽然只是五十步笑百步，但原地踏步的《丧尸围城 2》，总比一败涂地的《浣熊市行动》要好一些。

在高清时代初期，CAPCOM 以非常出色的效率接连拿出了《丧尸围城》《失落的星球》《鬼泣 4》《街头霸王 4》《生化危机 5》等大作，而自称业界龙头的 Square Enix 却常年徘徊在掌机平台，《最终幻想 13》等高清游戏跳了又跳，质量却始终未能如意。人们普遍将 CAPCOM 视作日厂的楷模，将 Square Enix 视为好吃懒做的代表，但这一切从 2009 年开始悄然发生了变化。Square Enix 的日本总部依然是那个满天放卫星、开发效率低下的可笑部门，但他们收购的 Eidos 却成为了整个集团最强的生力军，《正当防卫 2》《杀出重围 人类革命》等游戏都获得了不错的销量，明年的《古墓丽影》和《杀手 47》新作也非常值得期待。现在整个集团的很大一部分利润来源于 Eidos 的优良产品线，无能的日本总部基本处于被欧洲分部"包养"的状态。你可以说，Square Enix 集团现在的兴盛，并不是日本总部的兴盛，但不可否认的是，收购 Eidos 后，整个集团的实力得到了极大的增强。跟 CAPCOM 打过交道的那些欧美工作室，从来没有像水晶动力或 IO Interactive 这样的名家，不辱没系列招牌就已经是万幸。《失落的星球 3》预定明年发售，代工本作的 Spark 在业界的名声并不好。与著名的 Infinity Ward 类似，Spark 也是一家由 EA 的《荣誉勋章》制作组独立出来的公司，他们的第一部游戏就是《COD》的外传《决胜时刻》，这也是该系列第一次涉足主机领域。Spark 多年来一直缺乏制作大项目的实力，《决胜时刻》的口碑比 Infinity Ward 的 1 代本篇差了太多，其评价在整个《COD》中处于垫底的位置。Spark 不但技术贫弱，内部管理也相当混乱。Activision 本来希望他们能够像 Infinity Ward 那样成为《COD》系列的栋梁，但事实证明，Spark 根本不是这块料，两家公司最终打起了官司，在法院上怒而分手。脱离 Activision 后，Spark 又推出了两部新作，全部惨败，《转折点 自由之陨》的媒体总评为 43 分(满分 100 分)，《传奇潘多拉》稍微好一些，但也只有 52 分。让这样的公司负责《失落的星球 3》，着实让人捏了一把汗。

正如前文所言，CAPCOM 从 90 年代开始一直有员工出走，但西谷亮等人在辞职后还与老东家保持着联系。但是，进入 21 世纪，以冈本吉起为开端的一批员工，都处于不欢而散的状态，与 CAPCOM 有很深的矛盾。不过，不与老东家合作，并不代表他们会彻底转行。恰恰相反，这些改头换面的制作人，虽然打着自立门户的大旗，却依然开发着与之前自己在 CAPCOM 时的代表作类似的游戏。稻船敬二担任开发总指挥时，曾有人问过他，对于冈本吉起的游戏共和国有什么看法，稻船则毫无顾忌地说出了自己对老上司的反感："别跟我提冈本吉起这家伙。我以前问过他，要不要做《鬼武者》的续集，他说自己不感兴趣。结果他离开 CAPCOM 之后就搞了一个类似《鬼武者》的《源氏》。"事实证明，《源氏》的诞生并非偶然，神谷英树在白金开发了继承《鬼泣》思路的新作《猎天使魔女》。三上真司曾为"NGC 五连发"中的《杀手 7》撰写剧本，与该作的监督须田刚一私交甚密，离开 CAPCOM 后，他与须田的蚱蜢公司一起制作了类似《生化危机 4》的 TPS 新作《暗影诅咒》。谈及游戏素质，《鬼武者 3》与《源氏》，《鬼泣 4》与《猎天使魔女》，《生化危机 5》与《暗影诅咒》可谓各有优劣，但从概念上讲，前者和后者是同一类型的作品。对《鬼泣》不感兴趣的人，也不会去接触《猎天使魔女》。这些知名大腕在离开公司后打造的游戏，都与老东家产生了正面竞争，他们才是 CAPCOM 目前最不应低估的对手。


■《源氏》


《洛克人 EXE》



《Devilkings》




《战国 BASARA3》

进入 21 世纪，日本游戏产业逐渐衰退，与同期不断上升的欧美市场形成了鲜明的对比。日本市场销量衰退的原因有很多，其中，用户口味逐渐单一化是一个重要的问题，ACT 和 FTG 日益没落，似乎只有 RPG 才是对日本人胃口的类型。出现这种情况，作为“动作天尊”和“格斗天尊”的 CAPCOM 自然成为了波及者。《鬼泣 3》的欧美销量突破百万，本土却只有区区 26 万。CAPCOM 绝非做不好 RPG，《龙战士》在 SFC 的两代作品丝毫不比《最终幻想》或《勇者斗恶龙》差，可惜很多日本人依然一厢情愿地认为“动作天尊不是做 RPG 的料”，《龙战士》系列直到销声匿迹为止，也没有取得与自身素质相符的销量，令人叹息。此后，CAPCOM 开始尝试将 ACT 与 RPG 以不同的方式融合，以此打开市场。GBA 的《洛克人 EXE》是稻船敬二对于《口袋妖怪》的回应，虽然该系列的人设、剧情和世界观比较低龄化，但其难度并不简单，半回合制 + 卡片的战斗模式既有 ACT 的爽快感，又不失 RPG 的策略性，销量和口碑都非常好，可惜 NDS 平台的《流星洛克人》素质大幅下降，稻船敬二离去后，这一品牌陷入了难以为继的境地，《洛克人》的 RPG 在未来很难重现昔日的辉煌。《怪物猎人》诞生于 2004 年的 PS2 平台，起初并未引起轰动，CAPCOM 后来将其搬上掌机，单作销量终于突破百万，时至今日，它已经成为日本的国民级品牌，也是 CAPCOM 目前惟一能够在本土大卖特卖的系列。但即使如此，CAPCOM 也对于这个系列只能在本土活跃的现状感到不满，《怪物猎人 携带版 3rd》的销量超过 400 万，是 2010 年日本市场卖的最好的游戏，但将这一数字放眼全球，并不是什么值得炫耀的成绩。毕竟，市场总量的差距摆在这里，日本和海外的产业规模差距实在太大。欧美市场每年卖过千万的游戏并不少见，《横行霸道》的单作销量甚至能够超越两千万。《怪物猎人》在欧美没能取得媲美日本的成绩，原因是多方面的，PSP 从 2007 年成为日本的主流机种，而在欧美，这恰恰是 PSP 逐渐败退的时期。欧美的联机游戏以 PSN 和 LIVE 上的高清主机大作为主，便携娱乐则倾向于智能手机，并没有形成像日本那样用掌机面连的风潮，《怪物猎人》在家用机上的发展并不顺利，自然难以扩大海外销量。CAPCOM 一向善于玩弄跨平台和转移阵地的花招，但《怪物猎人 3》移师 Wii 在当年还是引起了一阵议论。毕竟，PS2《生化危机 4》的画面精度和同屏人数不如 NGC 版，但整体感觉不会有什么差异，《鬼泣 4》的 PS3 和 X360 版也没什么本质区别，而《怪物猎人 3》从 PS3 转移到 Wii 平台，就完全不同了。说到底，近年的日本是一个以掌机和低清为主的市场，高清主机用户有限，CAPCOM 出此策略，也是为了利益。PS3 的《怪物猎人 携带版 3rd HD》是 PSP 版提高分辨率的产物，Wii U 的《怪物猎人 3G》也是以 Wii 和 3DS 的素材为基础，虽然分辨率不低，但并不能算真正的高清游戏，这便是一个品牌只能在日本红火的结果。《鬼武者》至今没有推出正统续作，也是因为这个系列始终没能在美国打开市场，日本销量又持续萎缩，难以支撑开发成本。《战国 BASARA》的动作性很出色，但世界观背景决定了它无法在欧美大卖。制作人小林裕幸为了打开海外市场绞尽脑汁，1 代的美版改名为《Devil Kings》，主角从独眼龙伊达政宗换为了枪剑双绝的织田信长，故事背景和游戏内容也有很大区别，一些关卡甚至是原创的。3 代的美版虽然完全沿用了日版剧情，但在美国聘请了以鲁本・兰登 (但丁在 3 代和 4 代的模特) 为首的一批大牌配音，听起来的感觉与日版完全不同。小林裕幸如此煞费心机，无非是为了利用《鬼泣》的强大号召力来增添《战国 BASARA》的海外市场，但从实际销量来看，欧美玩家并不买账。

稻船敬二早已料到欧美市场的崛起，微软在日本虽然成不了气候，但在美国早已风生水起，X360 的首发比 PS3 早了整整一年，开发工具包的发放也早得多，兵贵神速的稻船拿到 X360 的开发机，就展开了新作企划。CAPCOM 高层也能看明白，《丧尸围城》和《失落的星球》在日本不可能有什么市场，稻船用公司近年在海外收入压倒本土的比例为证据，说服高层给这两个从一开始就是为欧美打造的系列开绿灯。以今天的眼光来看，《丧尸围城》和《失落的星球》能够获得成功，主要源于发售时机。2006 年，玩家的选择并不多，这两部作品自然大卖。如果它们延期一年，拖到 2007 年这个大作迭出的时间，就不会有这么幸运了，这两个系列的 2 代在 2010 年登场，没能掀起什么波澜，也间接证明了这一点。《丧尸围城》和《失落的星球》是两个缺乏灵魂的品牌，它们从诞生之初的目的就是为了先发制人抢占市场，缺乏后续规划，在游戏性上也没什么革命精神可言，不可能像《光环》那样升华为文化现象。作为商人，稻船敬二对于流行趋势有敏锐的直觉，但他只是一个追随者，而非缔造者。欧美玩家喜欢 CAPCOM 的原因，在于那种卓尔不群的特色。《生化危机 4》的关卡设计之精



《失落的星球》

妙、流程之厚道、完成度之高，时至今日，依然没有任何TPS能够相提并论，这才是4代时至今日依然在强者如云的射击游戏领域经久不衰的真正原因。今天的CAPCOM却认为，只要想办法在口味上讨好欧美玩家，就能在海外市场有所斩获，但他们寻求外包的那些公司实力不强，缺乏玩家所怀念的那种真正的“卡式风味”。CAPCOM在海外的收入一直高于本土，但这绝不代表它成为了一家欧美公司，高层看不清这一点，对发展方向产生错位，盲目寻找欧美代工厂，才导致了今天产品线的质量下降。

稻船敬二随已离去，但他当年主持打造的MT Framework依然是公司的一笔财富。以本代主机的眼光来看，MT Framework算得上是相当优秀了，它的表现力要比主流的虚幻引擎3强得多，至少从未出现人物发油等问题，吞吐量也更高。然而，主机换代迫在眉睫，根据内部泄漏的可靠文档，微软计划在明年年末发售X720，索尼的PS4也不会相隔太远。笔者曾在年初的《高清时代的那些事儿——浅谈图像进化史》一文中详细分析过，新一代引擎应该具备对全局光照和延迟渲染的充分理解，这样才能通过海量的光源数量和真实的光线反弹，营造出划时代的画面。欧美公司从2008年就开始钻研下一代主机技术，使用CE3的《孤岛危机2》已经于2011年发售，画质拔群，Epic也于今年正式展出了虚幻引擎4，这两大引擎将成为下一代主机的标准。部分日本公司也拿出了成绩，小岛秀夫在发布会上公布的《潜龙谍影 原爆点》所使用的FOX引擎相当先进，虽然这款游戏公布的对应平台是PS3和X360，但以该引擎的特性来分析，它完全能够满足PS4和X720的需求，KONAMI的技术力在当今的日本可谓鹤立鸡群。CAPCOM的MT Framework在2006年初登场时相当惊艳，但在今天，已经显露疲态，公司必须对引擎进行全面的改造和升级，才能跟上时代潮流，稻船敬二走后，很难说现在主持大局的竹内润或小林裕幸还有没有这种长远眼光，至少从今年的《生化危机6》中，我们看不到该引擎有太大的进步。可能有人会说，当今市场，使用授权引擎才是主流，CAPCOM何必自主研发技术？实际上，欧美的诸多引擎虽然性能强大，但它们无一例外都是为射击游戏量身打造的，已经转型成TPS的《生化危机》使用CE或虚幻引擎也不会有什么问题，但《鬼泣》和《街头霸王》等ACT和FTG就显然不合适。《蝙蝠侠 阿克汉姆城》作为2011年媒体评价最高的游戏，也是虚幻引擎3在ACT领域的代表作，与CAPCOM的动作游戏有很大区别，在视角上，它更类似《战争机器》等TPS。当年MT Framework打造的《鬼泣4》画面精美，帧数流畅，而由Ninja Theory外包的《鬼泣DmC》使用虚幻引擎3，主机版帧数只有30帧，画面比起4代甚至有所退步。Ninja Theory的技术力的确不强，但虚幻引擎3不适合开发《鬼泣》这种ACT，也是不争的事实。纵观产品线，CAPCOM并不是一个以射击游戏为主打的公司，只要他们还想在ACT和FTG领域继续有所建树，打造自主研发的新引擎就是惟一的选择。


■《鬼泣DmC》

今天的高清游戏已经进入成熟期，画面只是应有的进步，不能再成为惟一的卖点，玩家需要的是系统和关卡上的创新。从这个角度来看，《生化危机6》是在给不思进取的5代还债，因为它已经不能像5代那样单纯靠画面吸引人，只得在系统上寻求突破。大方向上说，《生化危机6》所走的路并没有错，制作组希望打造一套在中近距离下灵活衔接、收放自如的动作系统，枪械只是这个体系的一部分，重要性有所下降，初衷很好，但最终效果不尽人意。出乎意料的是，《生化危机6》在画面细节上还有不少低级失误，如贴图UV接缝导致的白色裂缝，这都是新入职的美工容易犯的毛病。5代因为缺乏新意饱受玩家抨击，但从来没人批评过5代的画面。之前CAPCOM失去了三上真司等知名监督，人们担心今后的《生化危机》缺少革命性，这种担忧并不是多余的，5代证明了这一点。但从《生化危机6》的表现来看，现在的CAPCOM即使有创意，也缺乏能够将这个创意完整实现的基层员工。三上真司、神谷英树等人的离去颇受关注，源于较高的知名度，而美工和程序员的流失，则鲜有人关注。稻船敬二曾透露，在他离职的时候，有大批程序员和美工出走，或许正是因为这种情况，公司才对外包越来越依赖。明年初发售的《鬼泣DmC》是CAPCOM在2012财年的最后一部大作，开发时间长达2年有余，系列自2代以来的监督伊津野英昭被派往英国协助开发，该作的最终质量，将决定CAPCOM今后的外包策略。


■《生化危机6》

后记

纵观历史，CAPCOM向来以引领潮流为骄傲，《街头霸王2》掀起了FTG的热潮，《生化危机》造就了3D恐怖游戏的时代，《鬼泣》奠定动作游戏的新标准，《生化危机4》成为越肩射击的标杆，《怪物猎人》引起掌上联机的新热潮……然而，纵观本代主机，CAPCOM并没有在PS3和X360上缔造新的游戏类型，这才是公司陷入困境的原因。主机换代已为时不远，衷心祝愿CAPCOM能够在下一代平台打造出让人眼前一亮的新系列，打造出引领潮流的新品牌，只有这样，才能实现公司的全面复兴。

文 白野威 编 八重樱 美编 NINA

如果你还记得"青春"的名字



——安达充回顾专题

在刚过去的档期中，九把刀的电影《那些年，我们一起追的女孩》在众多大片中夹击中显得异常非主流。这部由自传体小说改编的电影，能够在铺天盖地的营销中突围的主要原因，在于讲故事的人和故事本身。故事很简单，正如标题所言，从这好比《无人生还》的剧透度来说，本来是不应该让人有太多观赏兴致的。然而，带着青涩味道的浪漫气息与呼啸而过的青春却随之而来，如在黑漆漆的影院中打开了时光隧道，令人忍不住将那些剧情与曾经的自己相互重叠，而后会心一笑。

青春期的我们都在干什么呢？学业，兴趣，友情，还有屡教不改的早恋——明恋暗恋单恋。那个时候我们有大把时间挥霍：天很蓝，云很白，转着手中的圆珠笔或者铅笔，盯着讲台上老师的嘴一张一合。听着时远时近的蝉鸣，看着炫目的日光。那些清爽的色彩与简约的线条构成了我们所熟知的学生时代，然后忍不住从这看似平凡的日常点滴里找到了某个戴着鸭舌帽的 A 记漫画家的身影。

安达充，1951 年 2 月 9 日出生于群马县伊势崎市立花町，水瓶座，AB 型。按照星座书上的说法，大概水瓶座是黄道十二宫中最接近神的星座。因为有足够的艺术创作力，也足够包容，对这个世界足够热情。大概不少人早就已经忘了他的名字，甚至很多读者也许根本没有接触过他的作品。还好，2009 年的《四叶游戏》再次因为连载好评而被动画化，得益于此，安达蜀黍的作品重新回归到大众视野，沉寂多年的安达迷们奔走相告。啊，其实再次上演的，还是安达蜀黍驾轻就熟的、打着棒球动画名义的青春记录。

可是有什么办法呢？这个年过半百的老头子，还是能够数十年如一日地撩动每个人对于青春的记忆，只要你足够有耐心，愿意进入他构筑的世界里，细腻而真实，琐碎而动人。

"TOUCH"安达

1998 年，除了有世界杯，亚洲金融危机之外，SLAMDUNK（《灌篮高手》）也因为在国内引入播放了全部 TV 动画，并且在近乎全国范围内引发了较大反响，而掀起了一股日本运动类题材动画的播放潮流。当然，在此也必须对不用只能看《蓝猫淘气三千问》《喜羊羊与灰太狼》等口味较为单一的动画作品的那个时代羡慕一下。某地方台曾经还为《SD》带来的现象专门组织了一场讨论节目，不少人从《SD》开始跃跃欲试，奔走在篮球场上。紧接着电视台为延续态势，开始大举打下一部引入动画的广告，当时还看不懂平假名的观众只好记住了国内译名——《棒球英豪（TOUCH）》。

乍一看，就标题的呼应情况，似乎这部动画多少和《SD》风格应该是趋同的。首先因为它是一部运动题材的作品，其次长度也差不多，101 集。因此不少人顺理成章的将之和《SD》相提并论，却在播放时发现两者大相径庭之处。如果以色彩来比喻的话，《SD》显然是夏日流火般的红，而《TOUCH》俨然是近乎秋日清风般的透明。于是瞬间从重口味转向小清新，不少人纷纷大呼上当，没追着看几集就先后弃片。不用想也知道，相对于《SD》表达的直接，比如直接的搞笑，直接的阴谋。还有其尖锐激烈的矛盾冲突，比如樱木花道的失恋 50 人，和不良少年打架，拼命要成为自己憧憬的女孩心目中那样的形象。之类让人看着轻松，理解起来更加容易的剧情，《TOUCH》对很多人而言还是慢了些，拐弯抹角了些，含蓄了些，画风上看起来也比较接近小甜甜时代。再加上棒球在国内的普及度一直非常低，属于绝对的小众项目，器具也完全不如篮球足球之类的大球具备可购买的条件，因此也很难引发观众和作品产生沟通的粘连兴趣，因此就当年的效果来看，远远不及《足球小将》和《灌篮高手》。

可是回过头来想想，却觉得放弃的人太可惜。不妨来看几个数据：《TOUCH》在《少年 SUNDAY》上连载的时间是 1981-1985 年，1985 年进行 TV 动画制作，随后进行全国放送，从 1985 年 3 月 24 日放送至 1987 年 3 月 22 日整整两年时间，共 101 话，放送期间曾经创下 40% 的高收视率。在这里并不是想说这部作品有多么辉煌，所以不喜欢的都是睁眼瞎。而是一部上世纪 80 年代的作品，在 90 年代末期播放，而且又是比较贴近生活的题材，因此较为舒缓的节奏自然在不同时代的观众口味面前，的确很难立刻引发强烈的共鸣。然而 40 点的收视率却俨然告诉我们，这部作品在当年日本国产生的震动。相较于现在的国民级作品而言，尽管当年日本国内的动漫行业竞争虽然激烈不足，但如此的市场份额确是说明安达蜀黍这部作品的分量。不少人曾经因为这部作品开始拼命补习棒球知识，勉强在若干年后能跟人忽悠两句。不少人也以主角的名字为自己的后代命名，比如在日本异能界风生水起国内也有很多 K 妈的龟梨和也，父母就是因为上杉和也的名字而为其取名的。相应的，在前几年的甲子园中，也出现了名为"上杉达也"选手，虽然并没有担任投手而是担任了其他守备位置，可是其父母受到这部作品的影响可见一斑。



安达魅力

安达充是个慢性子，而且很懒。这一点，从他经常在自己作品中安排被编辑催稿及追赶的细节中可见一斑。因此，在传统商业作品中体现出来的矛盾重重、情节紧凑对他而言，基本上是这辈子可遇而不可求的目标。对于这么一位漫画家，竟然有大半以上的运动题材——还不是围棋或者高尔夫而是诸如拳击、田径、游泳、棒球这样需要速度与激情——的漫画作品，不少人大概会表示惊讶。

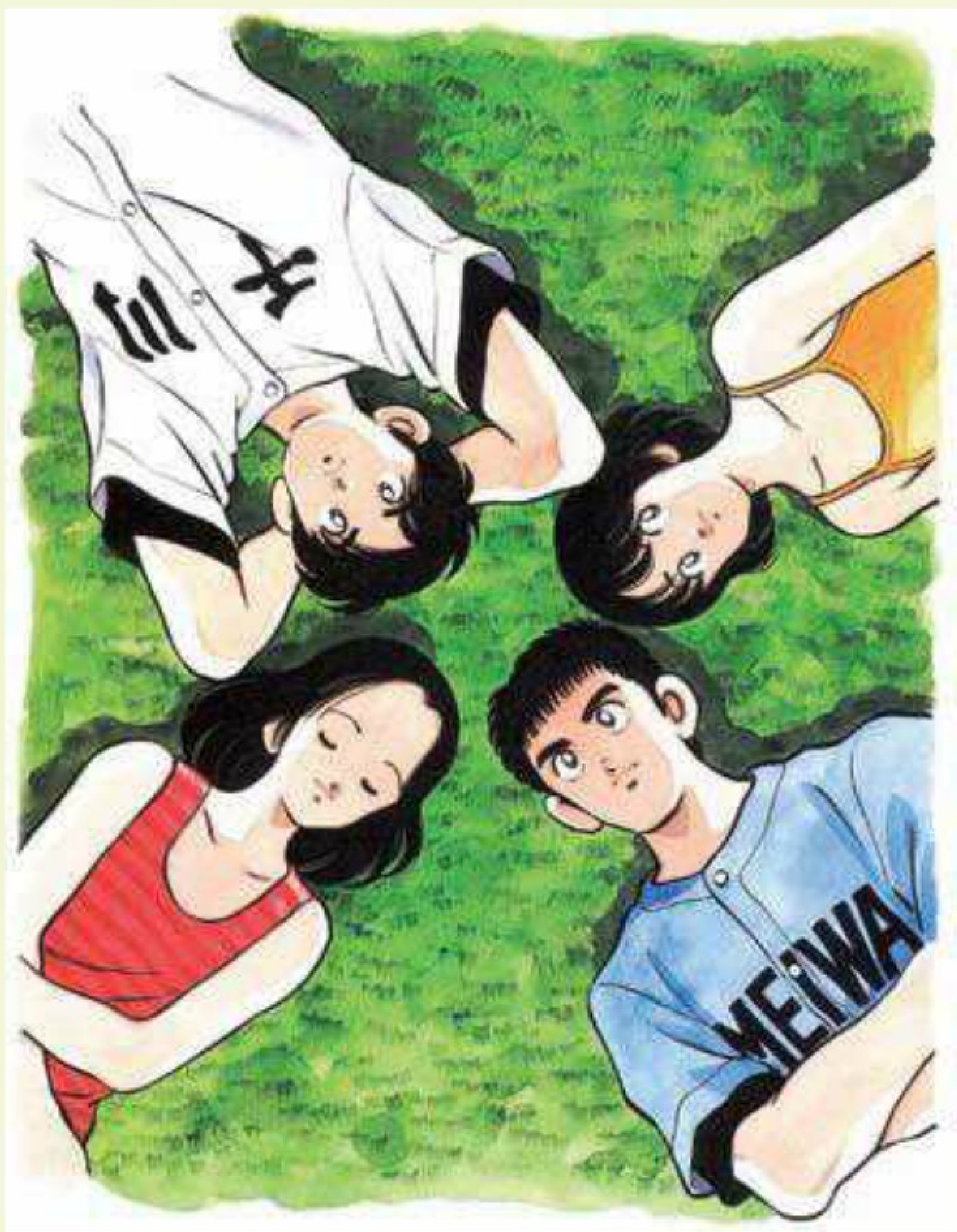
慢悠悠的漫画作家，讲述一个慢悠悠的故事，要怎么样才能打动人心呢？特别是在青春期、肾上腺素急需引爆的少年少女们。再加上安达充的画风的确称不上美型，虽然早期出道和当助手的期间内，也曾经画过典型的九头身比例，但最终安达充赖以成名并且固定的风格也是偏向写实且偷懒的几笔勾勒的近乎白描的画风。传统意义上的帅哥美女，在他的笔下也几乎是找不到的。那么，安达充的作品，究竟因为何事而吸引观众？

就拿《TOUCH》举例来说，情感方面而言，这就是典型的三角关系，中途换人又重演，高富帅－大众情人－矮丑锉固定结构。结果是，矮丑锉上位，和大众情人告白。看上去应该是个猥琐男吃到天鹅肉的故事，如果是类似《电车男》的戏码，男主角似乎应该至少在女主角面前主动一点，积极一点，争取一点分数。但实际上矮丑锉同学，在吊儿郎当不务正业之外，又很难对人好好表达自己的情感。然而安达充的作品里又没有什么情感纠葛，套用《H2》里的一句台词来说，结局从一开始就是注定的。他故事里的感情，就是这么单线条，A如果一开始喜欢B，那就算动摇多少次，最终还是很难更改。



平凡・亲近

那么，综上所述，你以为他是个创造“让天下的屌丝都获得幸福”的YY神话的漫画家么？



这样的话麻烦出门左转，去隔壁看《天X之物》或者《魔X老师》吧少年！抛开这些嘲讽的词汇不谈，其实这些故事本来也应该很简单。安达充的作品中经常出现的一个词是“青梅竹马”，什么“天上掉下个帅哥哥”之类的奇迹就不用指望了。作品里的主角永远是的平凡人，不是富二代也没有雄厚的背景，最多男女双方家里就是老实本分的职员或者小生意人，开个饼干店咖啡馆或者体育用品店什么的。

是不是和我们大多数人一样？当普通的学生，成绩不好不坏，总之安安稳稳地活着，不需要拯救谁也不需要被谁拯救。因为种种原因参加一些社团活动，每天混到太阳下山就拿起书包往家里飞奔。可是，尽管如此，任何人，我想任何人都曾经在少年时代懵懵懂懂地憧憬过恋爱。然后你身边的那个人，触手可及的那个人。也许并不是最美丽的，也不是最优秀的。然而偶尔，对方因为熟悉和你斗气拌嘴，两个人还是因为顺路，一起下课回家，对刚刚发下来的试卷和成绩得意或不满，共同分享同一份心事。因为在一起，所以觉得不孤单。因为有对方，所以觉得很开心。

除了《超能力美空》和《红色辣椒》这两部超现实题材之外，安达充风格固定之后所有的故事、不论长短篇，几乎都包含这样的套路。说它是套路，但却并不令人感到厌倦。因为每个人在看故事的时候，都是在不停寻找和自己对应的位置。因为它太过于真实，也许容易被很多人觉得无聊而忽略，然而也正是因为这份真实，很容易让人带入。

而安达充的所有题材，包括前文所说的棒球拳击游泳等等，其实都可以完全地剥离出来。由于在设定方面过于真实，因此好处就是，就算是把这些题材抽离出来，故事依旧是十分完整，这也是安达充懒的另外一方面的体现……所以就算看不懂棒球规则，也完全不妨碍《TOUCH》在国内残存下来的追片者，继续为故事情节打动。至于在日本国内，因为棒球属于国民级的运动，虽然现在的地位日渐式微，从甲子园大赛看来依旧拥有非常良好的观众基础，这种共鸣带来的反响自然不用多说。

因此也不难想见，为什么在多年之后，《TOUCH》还可以出电影真人版，而与时代的契合度依旧。而《H2》的真人版，更是能够让若干年轻演员为人所熟知。

永远年轻的心

而至于为什么，年过半百的安达蜀黍，还能创作出《CROSS GAME》这样依旧饱蘸青春气息的故事，不少人想必觉得非常惊异。比如，比他小六岁的同门高桥留美子老师，当前创作的作品已经越来越沉重与深刻，对于设定的执着也是日趋严重，然而安达充却依然固我。固执的安达蜀黍，是否是缺乏深刻的能力？记得2002-2003年间安达充与武论尊（北斗神拳脚本作者）携手创作的《白夏》，虽然篇幅短小，且安达充老师只是担任作画，但蜀黍的表现功底却依旧让人不容小觑。

每年想表达深刻的作品那么多，只有安达蜀黍仍然坚守青春的阵线。我并不讨厌深刻，然而看到他笔下那些郁郁葱葱的绿和蓝天白云的经典组合的时候，却依旧忍不住鼻头酸楚。很多年了，《美少女战士》里面月野兔她妈都和富坚义博结婚很多年，而一直拖稿的富坚义博老师也在2012年一反常态开始好好作画，然而猎人的世界已经被架构到丰满异常的地步；好朋友青山刚昌在《名侦探柯南》里依然用黑衣人组织下着很大的一盘棋，越来越错综复杂；《SD》的作者井上雄彦老师成功转型，数年来终于以《浪客行》脱下“一作漫画家”的名号，风格浓郁而充满男儿气。

在他们身上，时光的线索如此清晰，但安达充，却依旧背着一只蘸水笔，戴着眼镜笑眯眯地注视着自己的作品。透过纸面，他那份认真而慈祥的眼神穿越时空，传递过来。看过他照片的人，会发现他基本都笑得笑得很开心。在他几年前为CBL（中国棒球联盟）创作的作

品中，我们赫然还能看到比吕／光／达也的影子，至于身后的女孩，是春华还是谁呢？

是的，这么多年，伴随剧情和设定几乎一成不变，连桥段也异常趋同的，还有笔下的人物总是那几张脸。为此，在《KATSU！》里，他也对自己狠狠自嘲了一番。而不少安达同好最喜欢的事情之一，就是拿截图贴出来让其他人猜角色。这实在是太有难度的一件事了！然而又如何呢？相较于日渐华美的面容与服饰，空洞的人物性格与过于浮夸的剧情，却依然不接地气。在与作品一同飙升肾上腺素之后，进行看似沉静的思考之外，那些脸庞是否还留在你的心中？

他的心情却一直年轻，所以笔下的那些微妙的细节，才能唤起你我对于青春的记忆。那些不甘心与不情愿，不期而遇的心动与忐忑不安的等待。安达老师的技法，是绝对不容怀疑的。若干年来的，没有用铺天盖地的网点为自己的作品添砖加瓦，却执着于用分镜表现自己想要讲述的故事。虽然偶尔在长篇中经常耍烂，用一张空白纸说“这是一张XX*XX尺寸的白纸”，或者写上“白沙，白云……”之类混页数的话，但安达充老师却是有足够的能力去讲一个好故事。



比如在前几年《少年SUNDAY》上刊登的彩页短篇，总共只有4P。对于不少人来说，估计还不足以把人物性格交代清楚。但到了安达笔下，它却是一个完整的，让人心跳加速的温暖故事。从一开始，在街道上男女主角的两人相遇，点头交错，再次相遇，再次擦肩，男主角拿在手上的情书经历种种劫难，因为误会却最终互相收到对方情书。随之而忐忑雀跃的，是我们与之可以感同身受分甘同味的单纯心情。

由于那颗赤子之心，安达充的作品毫无匠气，自然清新且洗练，用极其感性且细腻的笔触，勾勒出一点点细节变化。在他的静态图中，却总是能意外地让人感受到神态的丰富变化与氛围的暗流涌动。

突发事件及其他

要说安达充与青山刚昌这对好友，真是杀遍天下无敌手。虽然青山那作品是因为题材限制，作为东京双煞之一的江户川柯南几乎可以成为当仁不让的带来腥风血雨的男人。但是好歹青山刚昌笔下死亡的人物，大多和主线或者主角关系并不深入密切，不信你看什么时候铃木园子或者工藤新一他家人挂掉一个试试？但安达充杀人是重质不重量的典型。

各位请看，《H2》中，一直以来非常关照比吕的、隔壁青梅竹马雨宫家的阿姨去世了。剧情前后是这样的，一直以来没什么异样的阿姨和妈妈一起住院治疗。中途比吕还去住院部里探望。而后：“三天后，妈妈出院了，阿姨却去世了”。简单的对话泡泡，简短的台词。灵堂，肃穆的黑衣正装。《四叶游戏》中，若叶出门露营，明明翻译的《幸运四叶草》，却没想到这个在男主角口中是“世界第一可爱”的萝莉，却因为湍急的河水，而将笑容再次定格在童年时代。至于早就被讨论过千百遍的和也之死，就更不用说了。当年最触目惊心的是安达充对于气氛的把控和表现。路上窃窃私语的围观人群，从旁人口中传出的事件经过，内心被一步步吊起的悬念呼之欲出，却很难想到作者的确会这样做。而后就是一张静默的黑白照片，碰翻接待台花瓶的少女，与逆光中对话的两人。



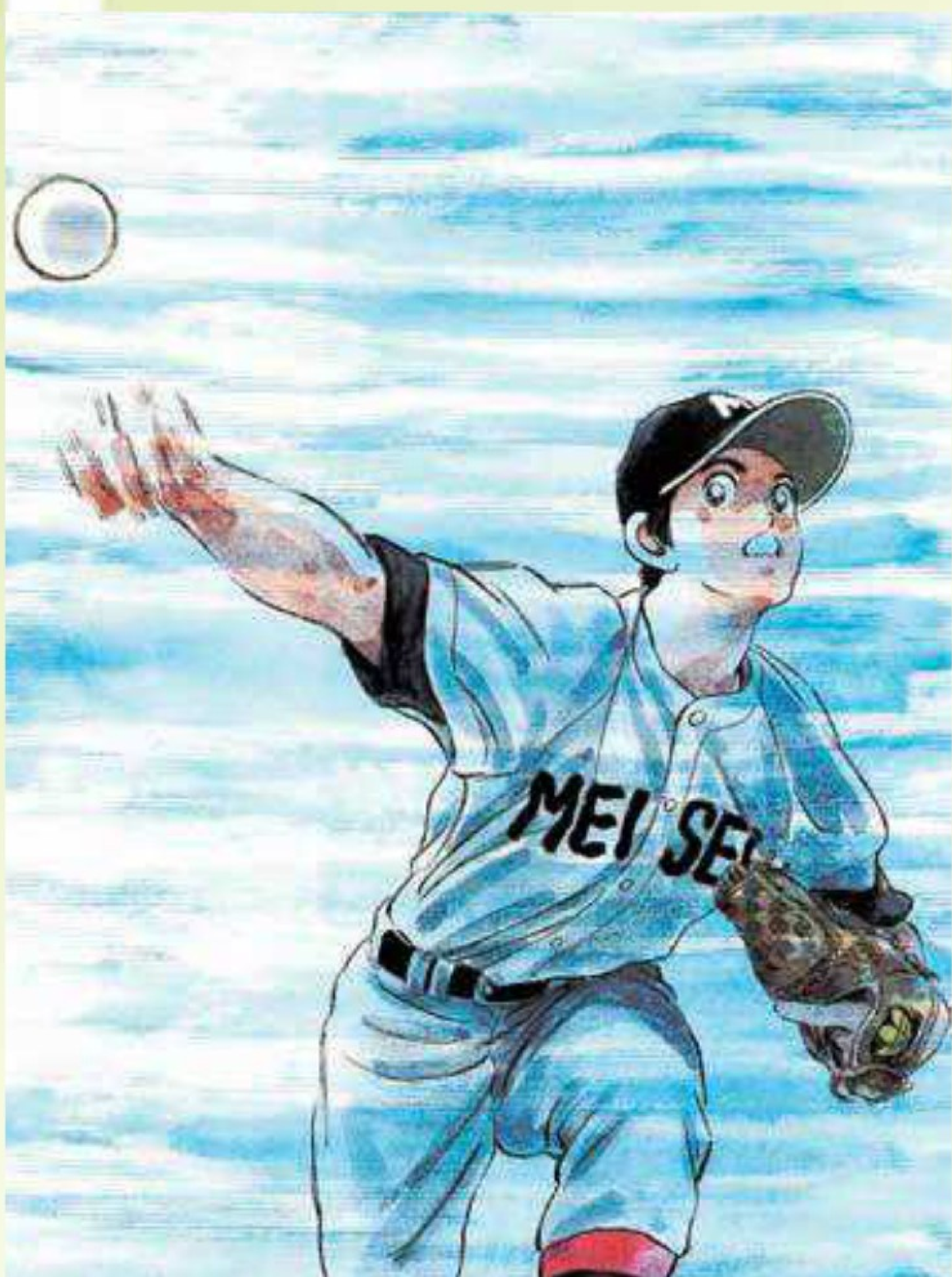
然而他笔下的死亡，都是毫无预警的。既没有“回老家结婚”，“这是我最后一次执行任务”之类的潜台词铺垫，也没有对于死亡场面的直接描写。甚至在这整个过程中，台词都懒于书写——这大概也是因为，真正面对最亲近的人生死别离的时候，本来那种悲痛就是难于诉诸于口的。但那些受到死亡冲击的角色们，怎么可能真的如字面叙述的冷血呢？那些突然的离别带来的阴影，缠绕了所有的人，压抑在所有人的心头久久不能离去。

对于剧情来说，这些人的死亡，是一种必然。在个人印象中，除了《红色辣椒》中半藏那含蓄的死去之外，《TOUCH》中和也的死，让习惯逃避的达也被迫站到舞台前，面对青梅竹马的情感，以及别人原本对和也的希冀。让《H2》中的国见比吕终于明白，自己的青梅竹马大概永远不可能和自己在一起。让《CROSS GAME》里的光，只能面对墙壁上若叶留下的生日礼物清单，每年去完成既定的约定，成为“能投出160公里直球的男人”。只是这看上去你好我好大家好的那些人的离去，怎么可能真的被忘却呢？特别是在敏感的青春期：达也自我怀疑了多久，才摆脱自己是和也替代品的阴影，才能坦然地面对自己和青梅竹马之间的感情羁绊。光和青叶也一直因为若叶的死去和她生前对于光太过于明显的感情倾注，不敢越雷池一步。而且在作品中，面对登场的、和若叶长得很相似的女生，为了不让她生前遗憾，光一直小心翼翼地走着微妙的钢丝。

其实面对过生死之后，再来看安达充老师的作品，也许会对这些有更深刻的理解吧。然而突发性的死亡事件，的确也成为了他的作品标志之一。不少人更是总结出他作品中的“死亡规律”，并且在《CROSS GAME》连载时准确预测并提前对安达蜀黍这一“老掉牙手法”深恶痛绝咒骂不已，然后继续乐此不疲地看下去。

他太过于能够捕捉那些细节，因此他笔下的死亡已经超出了“安排这个角色领便当”的单纯字面含义。除了死亡带来的深远意义之外，安达蜀黍也曾给那个沉默寡言、其貌不扬的忍者半藏安排了“苍穹有星，人间有爱，归于尘土”这几行字作为告别这个世界的结束语。这是安达充笔下人物的另外一种死亡方式，那几行歪歪扭扭的字，是临终之前仓促写就。然而却仍然透露出对这个世界，深沉的热爱，与最后告别的释然。

这是他想要通过死亡传达的所有，对生命和生活的爱和希望，以及后续带来的成长的意义。



商业？文艺？

硬要说起来，《CROSS GAME》已经算是安达充作品自《H2》动画版以来，睽违电视屏幕 26 年之作。上一部全国放送的 TV 动画作品《H2》就严格意义上来说，很难被称为一部合格的改编作品。以《H2》漫画的篇幅来说，这部动画仅有 50 话出头，而剧情也仅仅到故事前中期。从第一话开始，充斥着莫名其妙的情节安排和改编。所以很多人其实也非常怀疑，《CROSS GAME》是否也会遇到相同的问题被腰斩。

其实在早几年曾经想在《KATSU！》连载结束的时候动笔写一篇安达充专题，最终却因为编辑一句“他已经过时了”被迫中止，所以也一直在想为什么安达充老师作为一代巨匠当前的位置却比较尴尬。当然，《KATSU！》最后的烂尾想必也让不少人觉得非常可惜。但似乎时代好像已经和曾经不同了，要静静地不卖腐不卖萌不靠周边机体养活一部作品，的确是件很难的事情。

然而，幸而这个时候推出了两部真人版，其一是《TOUCH》真人版，由长泽雅美及齐藤祥太和齐藤庆太三人主演。虽然作品就整体改编质量上来说，实属平平，但却带动了不少人重新温习安达充的作品。另外一部《H2》真人版，在 TBS 放送后也多少造成了一些连代效应。如此庆幸一番后，仍然觉得，能够改编成真人版的作品一定还是受到市场认可的。对于安达蜀黍而言，《CROSS GAME》是另外一个里程碑吧。

可是你看，安达充的这部作品，却还是以前那些要素：青梅竹马，爱情三角，死亡与梦想。如果要作比较的话，就好像是《TOUCH》做了个性别对调版，和也是若叶，达也是青叶，小南是光。死去的若叶就像和也一样完美，长相满分，受人欢迎，就连走也走得轰轰烈烈，让人引以为傲——一个因为救过马路的小孩被卡车撞倒，一个因为救同学不幸被河水卷走。而青叶和若叶的关系也是上下铺，两个人虽然不至于是双胞胎却也是感情很好的姐妹，从小和光一起玩却不对付。但是，当然了，背负死去的人的梦想的，依然是男孩子。

安达充是这么热爱棒球啊，就算是好多好多年之后，拿起画笔，最传神的依然是他喜欢的棒球作品。在投手丘上帅气十足的身影，与打者最直接的对决。絮絮叨叨的闲谈一般的笔调，无数张发呆只有神情没有对白的格子。如果需要真正的商业化，这些大概都只会被枪毙掉吧。但安达充赖以生存的就是那份纯真与文艺，就像他在《阳光普照》里自我吹捧的那句自我形容：兼具少女与少年漫画家特质的人。他的笔触是细腻的，所以不需要像任何商业作品一样去刻意营造强烈的冲击与矛盾。他画笔下的故事，是像风一样拂过心田，慢慢浸润到骨子里的那种温和与难以忘怀的。而不是像爆米花作品一样看得人心潮澎湃，但转眼间连剧情都记不住的——比如《火影忍者》，100 话之后的部分，总之都是你打我我打你，周边的确是大卖特卖了，可是究竟有什么意义呢？



但要说完全没有尝试，这是绝对不可能的。就像《四叶游戏》里，出现了朝见水辉这个角色。虽然整体设定上，还是脱不开“情敌脸”的套路，然而这个人物的感觉，却和他以前笔下的传统炮灰男二有所不同。比起东雄平而言，显得人物性格又单一薄弱了一点，比起纯粹的路人脸，却感觉太优质了。所以感觉这个人物纯粹是因为脸好看才加进故事的，除了连带串故事之外，总感觉有些多余。当然，就脸蛋来说，的确是强过呆小光同学同学的存在啊。

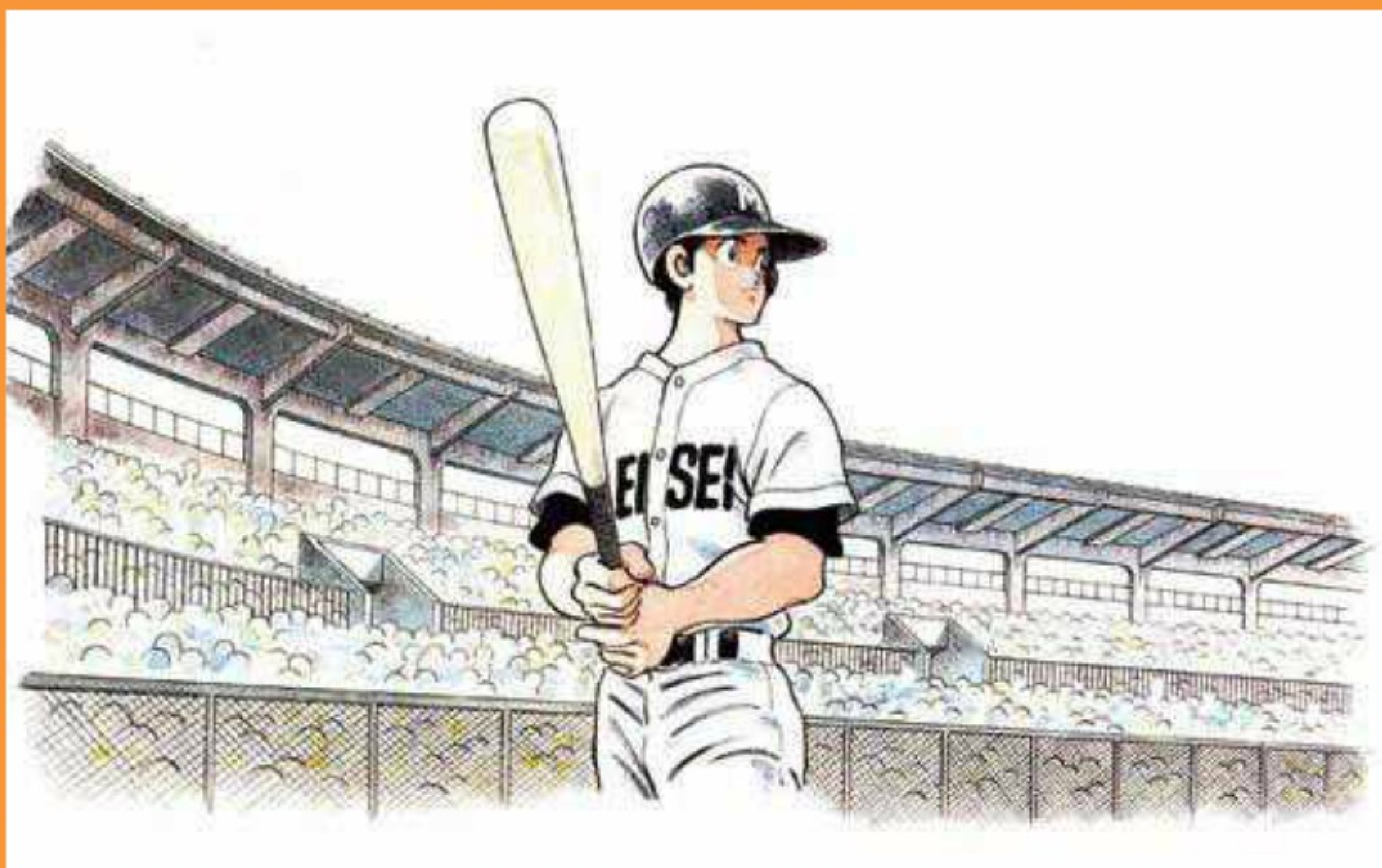


甲子园·终点·起点

每当我想起安达充的时候，“阪神甲子园”这五个字总是会先一步映入眼帘。且不说安达蜀黍的几部代表作品都充斥着梦想冲击甲子园，或者在甲子园里挥洒汗水的林林总总。就这五个字，不仅对他笔下的众多人，还是对我们很多人来说，也许早就和青春二字绑定在了一起。

安达蜀黍在《CROSS GAME》里重新来到了甲子园的天空下，如是写着：有多少人曾经仰望过这片天空。站在甲子园，踏着脚下的泥土。多少人曾经憧憬着这里，憧憬着在这里与来自全国各地，和自己一样热爱棒球的少年们一决胜负。计分板亮起，宣告比赛的警笛鸣响，从这一刻开始，其实胜负已经不再重要。来到这里的人，不论是实现梦想或者证明自己也好，站在场上的少年们，心中涌动着满怀的激情，与自己的队友一起，九个人一起，奔跑吧，跃动吧。不论曾经受过多少痛苦和伤害，想过多少次放弃，然而这正是青春的意义和价值所在。

“甲子园”这个符号，是一个属于夏天的梦。曾经承载了多少人的梦想与未来，已经无从计算。有的人曾经以此为终点，只因为一句“请带我去甲子园”，也有人以此为起点，奔跑在职业生涯上。青春，不就是挥洒旺盛的精力和爆棚的荷尔蒙，和朋友一起，和喜欢的人一起，度过的时光么？也是这位鸭舌帽拖稿蜀黍留给所有人最宝贵的青春纪念。



等到时光远去，早就已经没有了暑假的你我，再看到蒸腾的空气和满目的绿意，请一定要记得安达蜀黍一次又一次描绘的场景：

甲子园的上空，万里无云。

而少年和少女终于在人群中走到了彼此的对面，镜头下移，女孩踮起脚尖。

剧情结束，但青春永不落幕。

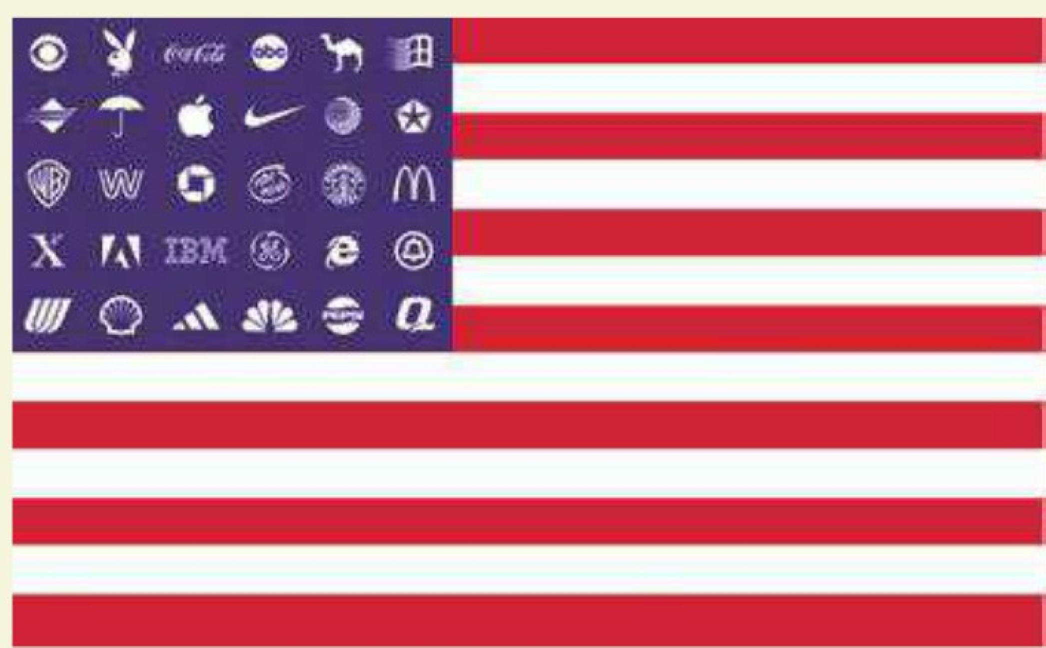
文 十大恶劣天气 编 宇宙人 美编 NINA

为您创造美好的明天

——“恶魔公司”形象面面观

公司，是现代商业社会最基础、最常见的运营单位，它们小则可以是隐藏在居民区一间办公室，过着赚一口吃一口的屌丝生活。大则可以在全球各个主要国家都有自己的机构，让千家万户都以拥有自己的产品为荣。这些超级公司垄断了市场，让消费者无从选择；他们操纵着流行的趋势，控制了消费者的思想与消费观，不断为自己赚取巨额财富；他们通过资本控制着媒体，左右着国家的政策，把资本主义和民主价值混为一谈，不停给大众进行符合自己利益的洗脑……

资本主义的实质是什么？人们曾经一度相信它的核心价值就是一个充满竞争的自由市场，每一个置身其中的弄潮儿都有成功的可能。然而延续了数年之际的金融危机告诉大家，这只是一个美丽的大饼，它最多只能是画给 90% 的人去看。最终能够拿起餐刀参与分配的，是那些处于市场塔尖的大公司。大企业绑架政府和媒体，能源（石油）、军工、信息三大产业的垄断者们，永远主导着一个国家的内外政策和大众的生活方式，他们有足够多的手段让本来不合理的事情变得理所当然，一切的目的都是为了从普通消费者身上刮下一层一层的肉，最后连死人骨头都不放过。



▲每一个自由市场，其塔尖都会是这样一群超级大公司，这种现象是竞争的结果，不必做过多的解读。



▲然而在消费者心目中，它们的形象可不是如此温和……

所谓“恶魔公司”，就是指为了利润而无视一切法规与道德约束的巨型企业，与现实中的超级公司相比，他们不仅坐拥富可敌国的财富，而且拥有极高的政治地位，能够对行政、立法、司法和军方四大系统实施直接的影响力，为了利润不惜犯下一切反人类的罪行。正是因为决定终极话语权的不是什么所谓的法律、道德、真理、正义和良知，而是金钱与暴力工具，“恶魔公司”们拥有着作恶的一切动机与条件。

就拿二线影片《狙击生死线》(Shooter，


▼《生死狙击》中这家不知名的石油公司，其幕后老板是数个参议员，他们能够直接调动军方力量来为自己的罪恶保驾护航。

2007 年）中出现的那个不知名的石油公司来说，仅仅是为了节约铺设石油管道的成本，他们动用军事承包商对沿线的非洲村落进行大屠杀，并且还能调用海军陆战队的狙击小组以消灭恐怖主义为名，掩护专门从事“三光”行动的私人武装从容撤退。当该国的大主教准备在访美期间将这些惨绝人寰的事实公布于众的时候，石油老板干脆动用 CIA 的黑色行动小组将其在大庭广众之下暗杀，并且嫁祸于本片的主角 Swagger（马特·沃尔博格饰演）。之所以如此神通广大，全因为这个既得利益集团的幕后老板，正是一群美国参议员。即便在 Swagger 搜集了全部犯罪证据，并且在由司法部长、FBI 以及 CIA 高级主管参与的内部听证会上公布于众，这些代表着石油财团利益的政客们，也因为“美国国内法对公民海外犯罪活动没有管辖权”的借口而获得了免罪金牌……

从影响力上来看，恶魔公司把握着一个国家的经济命脉，同政府关系密切，行业机密、国家安全、人民福祉等等辞藻可以掩盖他们绝大部分的罪恶行为。从组织形态上看，它们均为以单一家族控制的企业帝国，其核心成员拥有压倒性的控股权，这使得公司的政策能够得到延续，并且其实施过程中很难得到中小型股东的制约。从研究方向来看，他们大都以维护世界和平、促进空间探索、探究生命奥秘为幌子，在以生物工程、人格化人工智能、军用机器人、量子力学等为代表的“侵犯造物主权利”的边缘科学领域进行疯狂的扩张，为了巩固自己的高利润且无风险的垄断地位而不惜一切代价——无辜者的鲜血，只是印钞机运转所必须的的燃料罢了。

活体生物武器研究

提到以生物工程研究之名，行生物武器制造之实的邪恶公司，游戏迷脑海中首先浮现出的，一定会是安布雷拉那顶红白相间的遮天巨伞的经典形象。它们的主打产品——B.O.W 并不是一个科幻名词，战国时期田单所使用的火牛阵、第一次布匿战争中出现在西西里岛上的伽太基战象、二战中苏军用于以自杀攻击方式摧毁德军坦克的狼狗……这些都是“活体生物兵器”的老祖宗。大量捕获野性十足的丛林霸王，并将其驯化为杀人兵器，形成强有力的战斗力，这在冷兵器时代也属于天方夜谭，因此，“活体生物兵器”仅仅只能作为刀光剑影的古战场中的一些点缀，如同一战中出现在索姆河战役中首次登场的坦克，所带来的德军防线崩溃并不是依靠杀伤力，而是对敌军心理的震撼造成的。B.O.W 的战术价值之高，是传统意义上以病毒为代表生物武器所难以匹敌的：无论何种病毒，对于穿着有防护装备的人（比如军人）而言是不构成威胁的，在战时情况下，对对方军事力量的削弱将极其有限。并且无论病毒的传染性有多高，它的传染途径都可以被隔绝，虽然当今的医学条件下并没有克制病毒的特效药，但人们可以通过隔离、消毒等手段，有效控制病毒的传播。而这些医疗、隔离手段，对于在病毒感染下变异的各种实体怪物而言，是没有任何抵抗力的。而由 T 病毒催化而成的 B.O.W，却可以对敌方的任何实体带来巨大的破坏，完成各种“定点清除”式的精确任务，却不会造成传统生物武器所带来的灾难性双刃剑效应，这种纯粹意义上的“武器”是绝对“清洁”的，在电影世界中，从事这一业务时间最长、野心最大、恒心最为持久的企业，莫过于横跨 ACG，并且在《异形》、《铁血战士》以及《异形大战铁血战士》（以下简称 AvP）相关题材作品中均有存在的“韦兰公司”（韦兰·裕塔尼，Weyland-Yutani）。



▲二战时期的苏军在卫国战争初期就是用这种“生物武器”来弥补反坦克能力的不足。



▲韦兰公司的魔爪伸向了外太空殖民地，他们的最终目标就是获取异形用以进行生物武器的开发。



▲韦兰公司 Logo。

由于涉及到的作品过多，韦兰公司的起源众说纷纭。根据近期火热的“异形前传”作品《普罗米修斯》的解释（也被誉为是最“权威”的设定），韦兰工业集团成立于 2012 年 10 月 11 日。在旨在从外星探索人类生命起源的“普罗米修斯”计划启动之后，急需大量注资和科研力量的韦兰与日本的汤谷（Yutani）集团之间完成了并购协议，成立了韦兰·裕塔尼。

“我在《异形》拍摄过程中收获的最大乐趣，在于能够将对现实的反讽带入电影的世界之中”，《异形》第一集艺术指导 Ron Cobb 说道：“很多人都能一眼看出 Weylan-Yutani 这一命名是对英国的利兰（Leyland）和日本的丰田（Toyota）的恶搞，当然我们在电影中不能做一个业务一直涉及到太阳系外殖民地的“利兰－丰田”公司。之所以选择这两个原型，是象征老牌但衰落的西方人（70 年代中期，利兰公司已经多次陷入财务危机，濒临破产）联合新兴的日本人，试图再度巩固自己对这个世界的控制权。于是我们将 Leyland 的首字母换成了 Y，至于 Yutani，那是住在我们家门口的一个日裔邻居的姓。”

在“《异形》系列”的四部电影中，韦兰公司的名称和 Logo 也是不尽相同的：第一集中的 Logo 是埃及壁画中代表太阳的符号，第二集是套在一起的 W 和 Y 字母，下方有公司的宣传词“建设更好的世界”，第三集导演大卫·芬奇是一个日本文化迷，因此在故事的发生舞台中看到许多印有“ウェイランド汤谷”的物品箱并不奇怪。到了第四集《安魂曲》的时候，以克隆体形态再次登场的异形女杀手 Ripley 所面对的世界早已经“物非人更飞”，此时的韦兰公司在故事开始前的很久时就已经被新兴集团“联合星系军备”（USM）取代，然而韦兰家族对异形生物武器化的野望，被 USM 毫无保留的继承了下来。

电影和相关游戏作品中出现频率最高的三个业务部门如下：

生物工程研究部

韦兰生物工程研究部持久不变的目标，就是能够活捉一只异形母后、成年体、抱脸虫，哪怕是一枚卵，然而由于Ripley的存在，他们一次又一次的面领着可耻的失败。早在1979年《异形》第一集故事开头之前，公司就已经知道了异形的存在，为此他们在所有公司商用飞船的主控电脑中，内置了旨在“将异形带回地球用于活体研究”的“特别指令937”。最先被激活这一邪恶指令的，是载有7名船员和两千万吨矿物的Nostromo号。在接受到来自邻近星球，具有外星智慧文明特征的怪异信号之后，主控电脑MU-TH-R 182（“母亲”）将船员从休眠仓中唤醒，并且更新了前往探索的指令。在回撤队员已经被感染的情况下，公司安插在队伍中的生化人Ash违反检疫程序，将死神放入了船舱之中，从而酿成了这次“在太空中，没有人能够听到你的惨叫”的血腥灾难。当Ripley通过查阅机密文件得知公司的真实意图之后，她的任务目标不仅仅是保护自己，还要避免让这艘载着死神的货轮到达地球，因此冲突升级成了这个孤单女斗士同公司在船上维护统治的两个电子化存在的正面碰撞。



▲韦兰公司逆向研究部的“科学家”们最为悲惨，因为他们经常会受到异形和铁血战士的攻击。



▲尽管殖民地陆战队不是韦兰公司的家丁，可他们就是能够这样随意差遣这支虎狼之师。

在第二集中，不甘失败的公司斥巨资改造了LV-426（也就是Ripley首次遭遇异形的星球），公司代表Burke安排了近80户拖家带口的移民者到达星球地面生活，其背后的目的是让他们成为孕育异形的原材料。在殖民地同太空站失去联系之后，Burke以拯救行动为名，安排Ripley和一个班编制的殖民地陆战队员前往LV-426，背后却干着活捉一只到公司领赏的勾当。即便在小队几经全灭的邪恶情况下，贪婪的Burke依然盘算着将异形胚胎种植在剩下来的两个活人——Ripley和幸存的小女孩Newt的体内，并偷运回地球，然后在回程中将其他剩下几个丧失战斗力的军人在超睡眠仓中杀掉灭口。

飞离LV-426殖民地的Sulaco号飞船由于导航系统损坏，在名为Fury-161的重犯监狱发生了硬着陆。在消灭由船舱中流出的抱脸虫变异而成的“大狗”异形之后，Ripley发现自己在休眠仓中就已经被感染，而胸腔中的“王后”幼体，对于韦兰公司而言是一笔无法衡量的财富，因为这不仅仅是一只活体异形，而且是能够孕育出无数幼体的“母鸡”。在故事的最后，韦兰公司高层人员Michael Bishop许诺对Ripley体内的异形进行外科摘除，保证她的生命，并且在第一时间将“王后”幼体消灭。对这番鬼话坚决不予相信的Ripley登上了升降机平台，带着异形跳入了汹涌翻滚的铁水之中。

逆向工程研究部

该部门主要出现在“《铁血战士》系列”游戏的世界观中，其前身是自从上世纪30年代开始就一直在研究“铁血”科技的博尔基亚工业集团（Borgia Industries），后者于21世纪初被韦兰公司收购。由于要经常进入位于极地厚厚冰层之下的金字塔（电影AvP剧情）这样的险恶地点进行探索，而“铁血”决不允许出现自家核心科技被“低等生物”山寨事件的发生，因此逆向工程研究部的探险队员们在银幕中经常也是自带便当进入镜头，然后很快就沦为了用于演示各种飚血和爆浆儿场面的活体道具。



▲韦兰公司宣传语“建设更好的世界”。

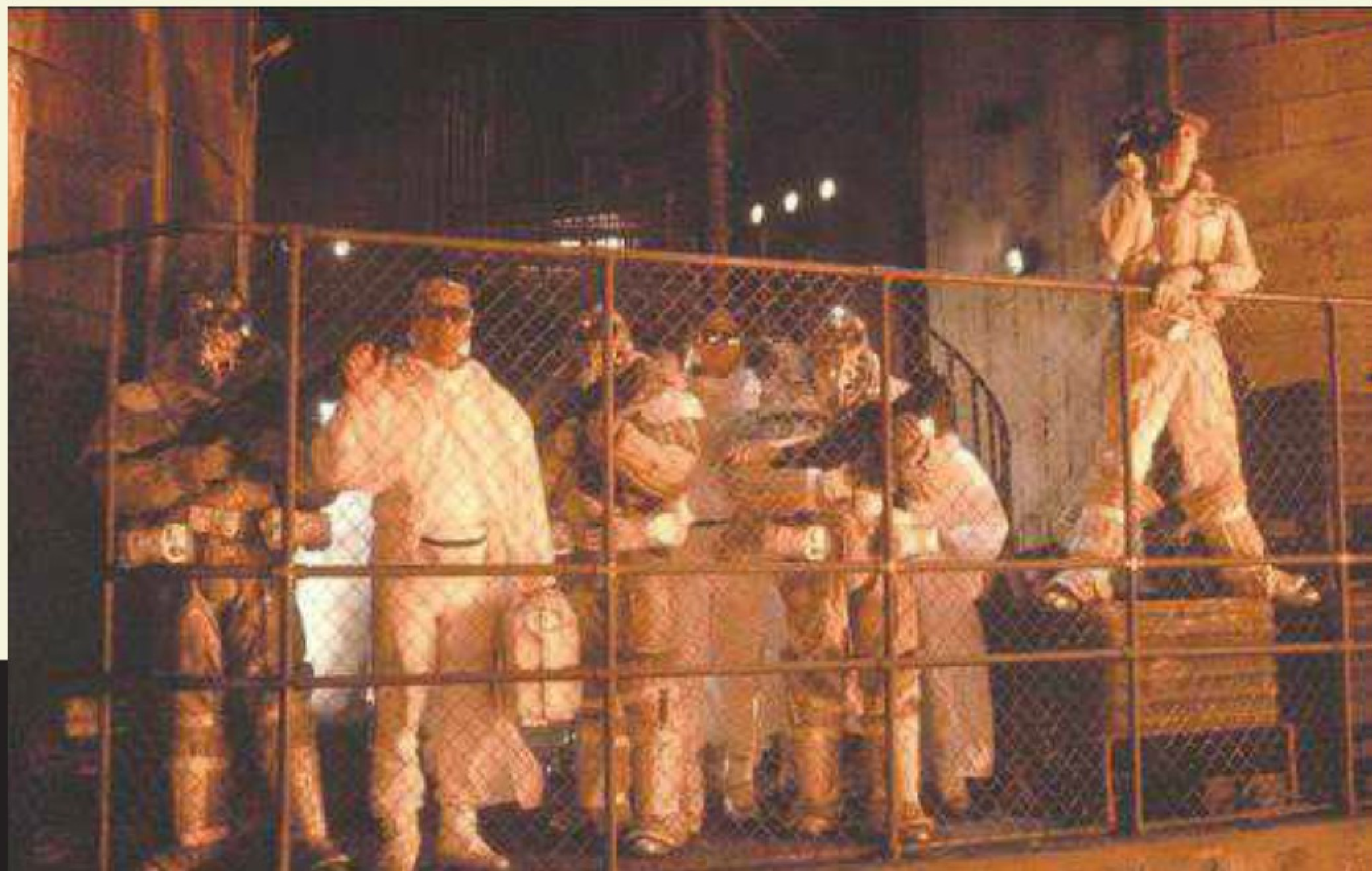
军事部门

尽管美利坚合众国外太空殖民地陆战队（USCM）隶属太空战指挥部，但这支“太空马润”部队的创设与韦兰公司有着密切的关系，从武器装备到兵力投送都是由公司一手操办。《异形2》导演雷德利·斯科特曾经指出USCM的原型，是越战时期深陷丛林战的美国军人。他们拥有压倒性的火力优势，各个战意高昂、目空一切，但在与看不见的敌人作战的时候却饱受恐惧与无助的双重摧残，直到在丛林中悲惨的死去。而韦兰公司与USCM之间，正是类似于军工利益集团同美国军方的暧昧关系。从《异形2》的表现来看，USCM俨然就是韦兰公司的私人武装部队，其外派代表甚至能够在作战行动中对指挥权进行肆意干涉。



▶《异形2》中的生化人Bishop，其原型就是韦兰公司某一时期的家族领袖。

▼在《异形3》中出现了韦兰公司的私人武装部队，在即将发售的《异形：殖民地陆战队》中也会有他们的登场。



人工智能制造

在本文已经和接下来要回顾的“恶魔公司”形象中，《终结者》世界观中的西伯丁公司（Cyberdyne System）无论从主观恶意、公众影响还是社会危害性来看，起码在这家科技企业存在的时候都几乎为零。他们甚至可以一脸无辜的表示，“恶魔公司”这顶大帽子被观众强行套到自己身上，根本就是“躺着也中枪”，因为当年 T–800 机器人的 CPU 和机械臂完全就是那两个光屁股的穿越者强塞给自己的。然而西伯丁对人工智能技术不计后果的投入，其行为又与“天网”（SkyNet）的崛起，以及日后世界的核毁灭有着直接关系。

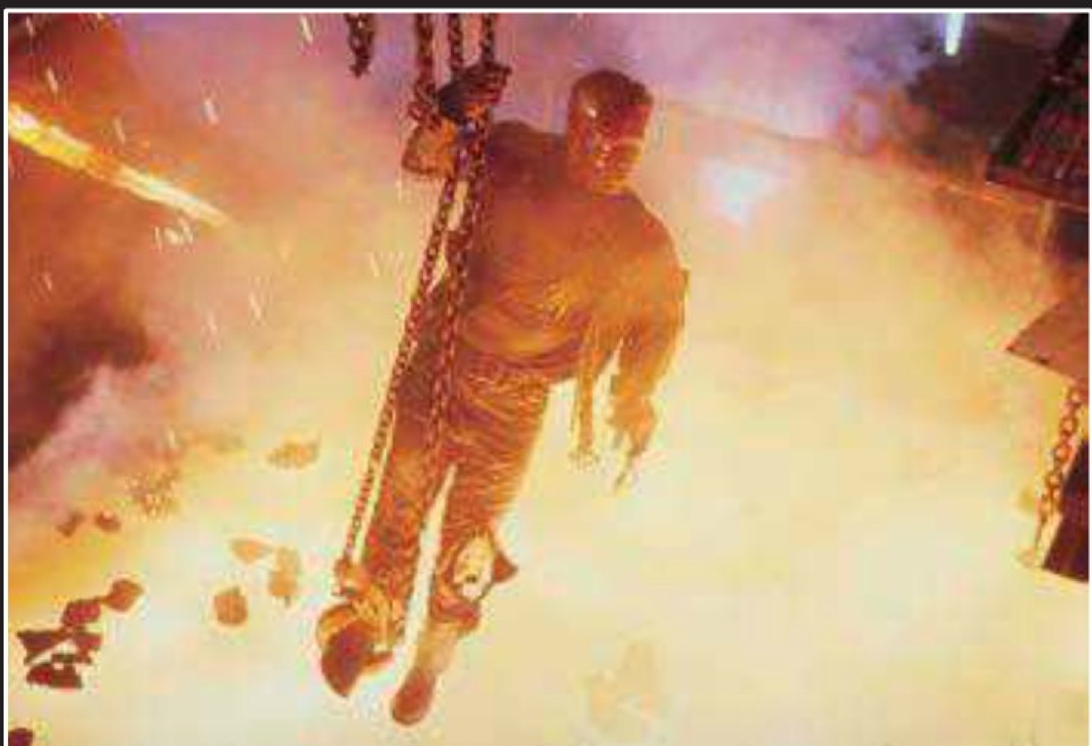
▼西伯丁公司 Logo。



西伯丁成立于 1984 年，其办公地点位于加州森尼韦尔市国王大道 18144 号，是一家中等规模的电脑技术公司，在成立之后的很长时间内都不为人知。直到电影《终结者》的故事发生之后，他们从自家工厂内被液压机碾成铁饼的 T–800 残骸身上回收了中央处理器和一只手臂，并且由工程师 Miles Bennett Dyson，领导的精英团队在对“未来科技”进行了逆向研究，自己的科技实力由此获得了“跨越式发展”。他们创造出的领先当前科技至少 30 年的微处理器获得了军方的注意力，由此也迅速从一家名不见经传的小公司，一跃成为五角大楼最大的军事承包商之一。他们代号为“天网”的军用人工智能系统被美国战略空军司令部（SAC）和北美防空司令部选中，分别用于控制 B–2 战略轰炸机与所有的洲际导弹发射井。

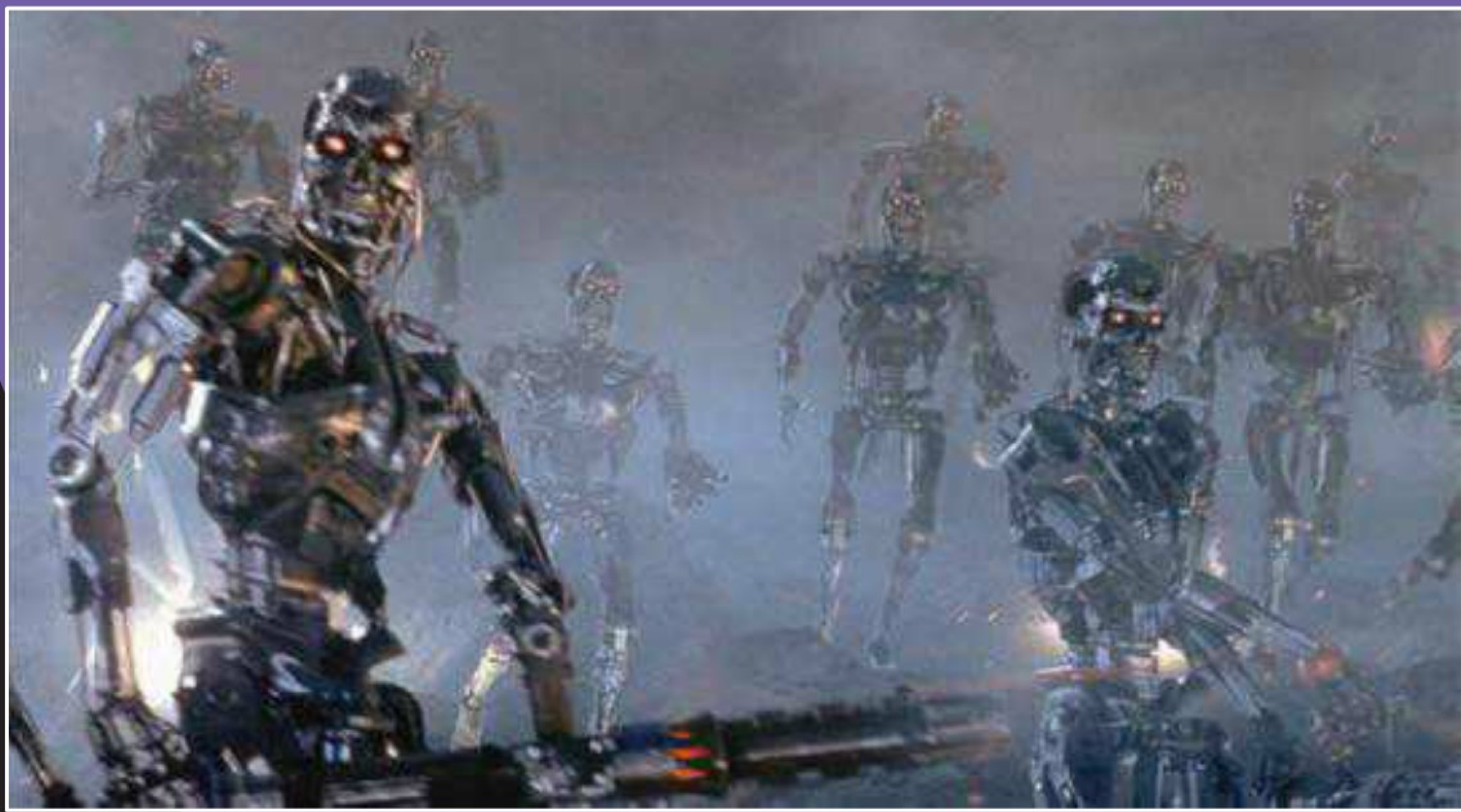


▲《终结者 2》中出现的西伯丁公司总部大楼。



▲《终结者》第一集结尾的液压机无法彻底粉碎终结者，于是在第二集的结尾执行了更为彻底的销毁方案。

►根据 FOX 台电视剧《终结者外传：莎拉·康纳传奇》的说法，西伯丁在未来依然由机器人进行着运营活动。



▼天网最终上线，审判日最终来临，新的终结者所能做的，仅仅只能是保护约翰·康纳在核灾难中幸存下来。



之所以选用 AI 作为足以毁灭地球数百次的核武库的“钥匙”，是因为军方高层相信机器从不出错，其运作过程也从来不会受到操作手个人情感的干扰。潜战电影《红潮风暴》中由丹泽尔·华盛顿饰演的副舰长说过：“在热核时代，战争中最大的敌人就是战争自己”，正是因为对等毁灭的恐怖法则，核武掌控者们任何的微小失误都有可能触发全球性的核灾难。为此，电影中我们看到了核弹发射命令以紧急电报确认，到安全认证、密码确认等一系列繁琐的发射程序，这个过程持续得越短，则出现误操作的可能性就会越大。而持续得时间越长，有可能在己方的“大杀器”命中对方战略武器基地之前，自己保卫的“小家”和“大家”早已经在蘑菇云中灰飞烟灭了。尤其是各个武器系统的操作手是人，尽管他们长期训练的目标就是不去思考地执行那些可怕的命令，但他们的情感不可能在一出手就是千百万人死亡的后果面前毫无反应，甚至可能会出现抗命和哗变的事件。在这种局面下，依靠一台永远不会知道疲倦，且永远只有对和错的二分法逻辑的电脑来控制，这似乎是最好的选择。

尽管西伯丁总部于《终结者 2》的故事中遭到了“恐怖分子”的袭击，但大厦内熊熊燃烧的烈火只是让“审判日”的到来推迟了一些时候——虽然西伯丁被毁灭了，时间线还是朝着注定会发生的历史事件发展。美国政府出资收购了西伯丁，成立了全新的“数字研究公司”（CRS），残留下来的技术资料和近乎无限的拨款，让“天网”的研究得以继续。1997 年 8 月 4 日，西伯丁的“天网”系统正式上线，然而仅仅在 25 天后，该系统就表现出了“自主意识”，整个战略武器系统出现了严重的不稳定。恐慌中的五角大楼决定使用物理破坏方式中止“天网”的运作，然而这一行为却被其判定为遭遇攻击，因而将核弹像放烟火一样朝着预设目标射去……

战争业

“战争在美国是最大笔的生意，一年价值八千万美元，二战结束后每年的国防预算是一百亿，而越战头一年消耗掉了两千亿，不打仗就没钱。这个利益集团的一切行为准则就是为了战争，而总统想在第二任期内结束冷战，他要结束月球竞赛，与苏联签署限制核武器的协议，拒绝进攻古巴，企图从越南撤退……然而这一切，都会在 1963 年 11 月 22 日（肯尼迪遇刺日）终结！”

——《刺杀肯尼迪》中 X 先生对肯尼迪遇刺案的解释



▲不打仗就没有钱赚，肯尼迪遇刺案在电影 JFK 中的解释就是如此简单。

工业时代的战争，各种钢铁制造出来的以燃油作为动力的杀戮工具，以惊人的速度和效率收割生命。同时，科技也在战火中以一日千里的速度进化。战争摧垮了法西斯集权势力，促进了地区间的联系，新世界秩序的形成促进了战后全人类的共同繁荣。然而热核时代的到来，又使得人类世界已经不再可能出现二战这种全球性的全面战争。随着 PMC（私人军企）这种新兴军事力量的出现，“爱国者”们找到了继续“加速人类进步”的方式，这就是战争经济。“战争经济”与“私人军企”两个概念，最早是由 MSF（Militaires Sans Frontieres）组织的二当家——Kazuhira Miller 提出的（《和平行者》剧情），他希望这支没有国家的军队，要成为一个既不是外籍军团，也不是传统意义上的雇佣兵公司的全新军事实体。

现代 PMC 的兴起，是在冷战结束之后。美苏两个超级大国所领导的东西方军事集团对抗的局面不复存在，旧的秩序被打破，新的秩序尚未形成的间隙期往往是最危险的。获得独立的一个个政治实体，开始用冷战的遗产——大量的武器进行新的政治、经济利益诉求。在

东欧、非洲、中东和南美地区，小规模、高烈度的武装冲突随处可见，而这些地区的重建和开发恰恰蕴藏着巨大的商机，非政府组织、外国资源公司、跨国企业需要在这些热点地域追求新的利益，为此他们需要专业化的军事服务为自己的业务保驾护航，这就是市场对 PMC 的迫切需求。

一方面，东西方紧张对峙的局面随着铁幕的落下而不复存在，大量的现役军人被一纸命令无情抛弃。严重过剩的军备可以通过黑市在全球范围内流通，但这些习惯了军旅生活的职业士兵们大都不会为毒枭、军阀们卖命。急需专业军事人员的 PMC 以极高的待遇和与军队生活类似的环境收编了这些已经没有国家需要保卫的战士。大量专业化的私人军企如同雨后春笋般涌现出来，在全球各地开展各自的业务。

玩过《全面战争（Total War）》系列”的玩家都知道，训练几支高质量的“满编”军队花费不了多少银子，但随之而来的维护费用却足够拖垮一个庞大帝国的财政。在 PMC 的全盛时代，很多小国发现自己根本就没有必要维持一支常备军，一旦有战事需要，一通电话和一张巨额支票就能“召唤”到远远超过本国国力所能承受的军队前来助阵。只要订下合同目标和相关条款，从武器购买、军事训练、作战计划到后勤保障等一系列的环节都无需自己操心。美国政府最初一度对 PMC 呈抵制态度（这倒与现实中的他们同“黑水”之流军事承包商的关系大相径庭），因为这些作战素养和装备质量完全可以同本国陆军向匹敌的战斗实体，可能会威胁到自己的海外军事活动，但他们很快也发现了 PMC 所带来的好处“简直说不完”，比如可以调用这帮爪牙从事各种非经授权的黑色行动，阵亡士兵无需军方出资赔偿，舆论压力近乎为零等等，因此也采取了睁只眼闭只眼的态度。

自从二战开始，军队开到那里，军事承包商、能源企业、建筑商就会紧跟着开到那里，不仅仅是为了掠夺当地能源与劳动力资源，更大的目的是通过将当地一切统统打烂之后的“重建”，来获得稳定与可持续发展的新兴市场。然而 PMC 的出现，彻底颠覆了美国各大财团的海外扩张模式。尽管他们在幕后操纵着包括战争在内的重要政策，但这种控制是间接的，并且经常会受到民主制度的阻挠。比如武力推翻萨达姆政权的“自由伊拉克”行动，自从克林顿任内就被多次摆上行动日程，最后都不了了之。小布什也是借助 911 事件所带来的巨大震撼与恐慌，欺骗公众成功发动了这场战争。无论是训练质量还是职业素养都不亚于军事强国正规军的 PMC，完全具备赢得一场针对第三世界小国的战争的实力，因此财阀们无需再通国会游说、媒体控制、巨额政治献金的方式来点燃导火索，他们只需要找来一家或者数家 PMC，就能让战争完全按照自己的意愿发生。与此同时，由于“爱国者之子”（SoP）系统的成熟，完全的战场控制得益实现。当复杂战争环境下的一切常量可控，变量成为可以精确预测结果的因素之后，战争的风险——包括己方的伤亡、士兵由于心理不确定因素而造成的犯罪活动、对平民目标的破坏，都能够实现最小化。战争经济的投资者、实施者和受益者之间的利益由此而实现了“良性循环”，战争经济也在 21 世纪成为了超越石油贸易的全球第一大“支柱型产业”。在 MGS4 的时间线中，全球最大的五家 PMC（分属“五大流氓”中的四个国家）的基本资料如下：

“祈祷螳螂”

公司宣传语：“风险越高，我们的责任感越强”总部位于英国，部署于中东地区

“武装章鱼”

公司宣传语：“‘章鱼’的八爪，同时也是您战争的手臂”总部位于法国、部署于南美地区

“渡鸦之剑”

公司宣传语：“从不在黑暗中开火”总部位于美国，部署于东欧地区

“狼人怒吼”

公司宣传语：“重新定义《进化论》”总部位于美国，部署于影子摩西岛，用于阻止 Old Snake 的潜入行动

“撕咬山猫”

公司宣传语：“无战争即无和平”总部位于俄国，俄文名称为 Оцелотовая Хватка

上述五大私人军企的母公司，是按照引领者（The Boss）意愿建立的“世外天国”（Outer Heaven）。



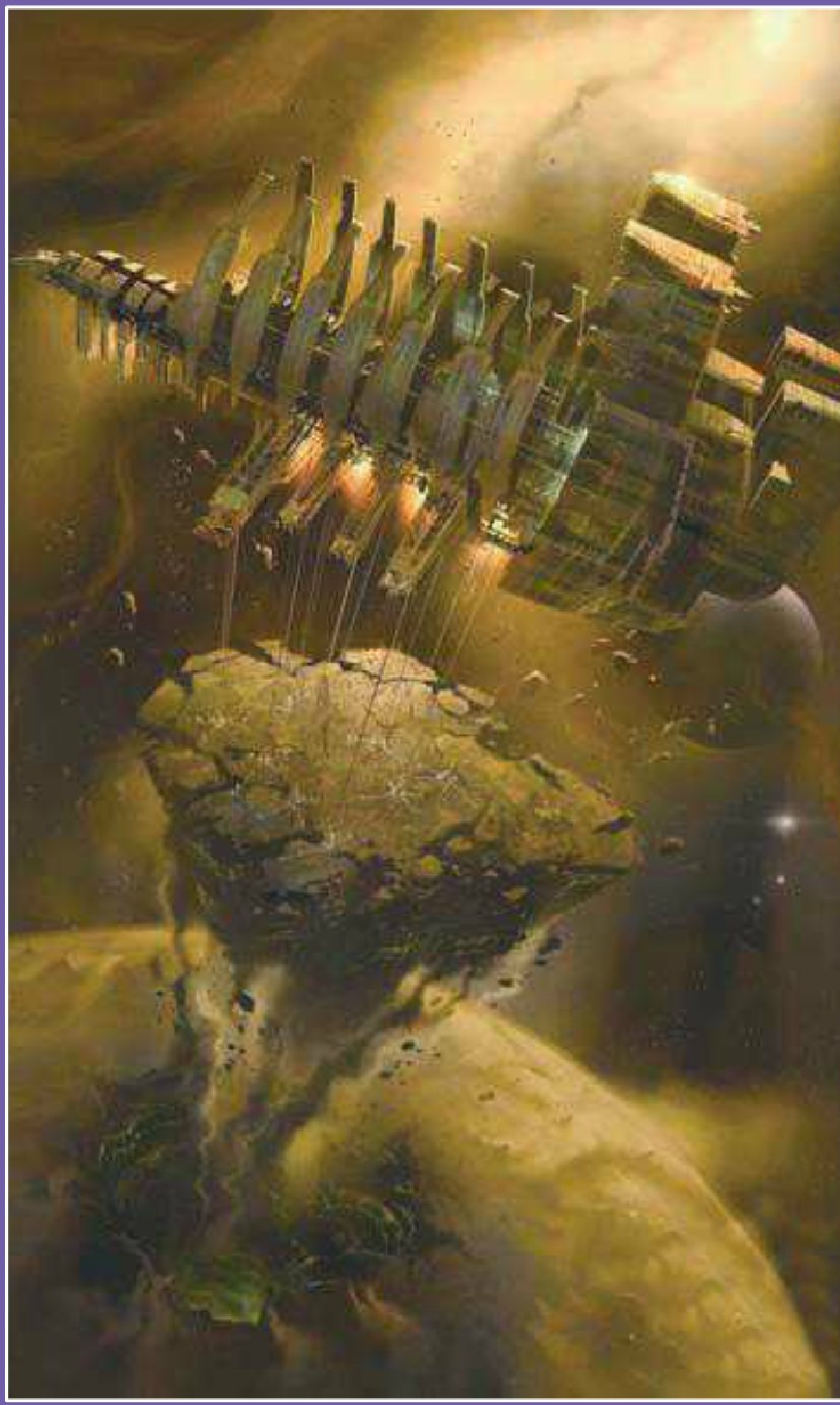
资源开采业



“你们为了省油钱，可以屠杀几百万伊拉克人！”电影《空军一号》中的俄国恐怖分子对着“哈里森·福特”总统如此这般的咆哮。从事暴力掠夺的凶手们在利益的驱使下，人能够做出难以想象的可怕行为。当年贡献耶路撒冷的十字军们也曾经是虔诚的基督教徒，然而他们会疯狂的剖开每一具被害平民的遗体，只是为了找到“藏在体内的金子”。从欧洲殖民者第一次踏上非洲的土地，到 22 世纪的“潘多拉”星球，这些掠夺者恒久不变的模式就是用生产工具将环境中能够破坏的一切要素统统撕成碎片，用武器将原住民统统肉体消灭，然后带走所有的财富，留下一片片焦土。只要能获得其中蕴藏的资源，毁坏一片土地，甚至“粉碎”一颗星球，恶魔公司的主脑们都不会有任何的迟疑。

在《死亡空间》故事发生的 24 世纪，地球资源早已消耗殆尽，而人口数量突破了千亿大关，对资源的强烈需求，催生了行星碎裂（Planet Crack）技术——相比焦土政策，这是一种连渣不剩一丁点儿的强大“科技”。该专利的拥有者，正是“‘河蟹’”开采公司（Concordance Extraction Corporation，CEC）。行星碎裂技术





无需以传统的矿工作业方式，一矿车一矿车的挖出资源，再运回遥远的地球。简单的说，该技术就是将其他星球化为漂浮在太空中的碎片，收集其中有价值的部分，然后大批量送回地球和其他殖民地满足需要。

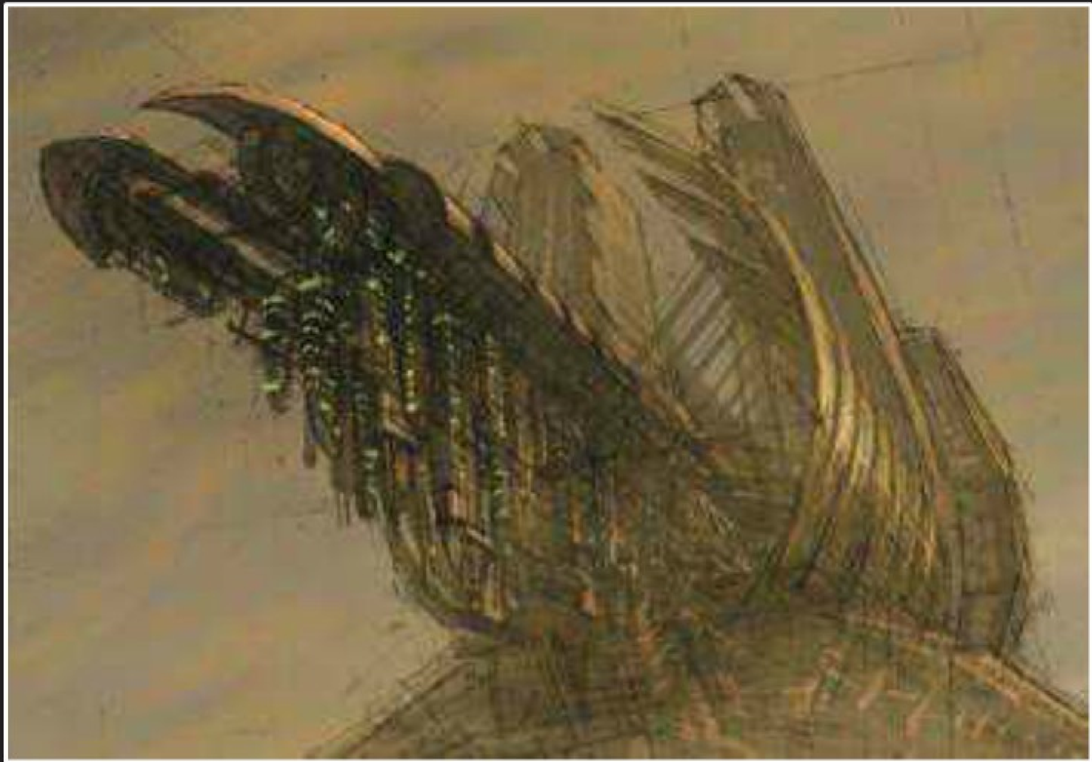
一次完整的行星碎裂过程将要耗费三至五年的时间（视目标大小而定）。首年的任务是设立殖民地，由中小型货运船将建筑模块和工程人员送达目标星球，随即启动探矿活动。第二年到第三年的中期，作业人员会在已经探明的矿区进行试验性挖掘，以确认矿物的品种、质量和储备，科学家则会利用这段时间测算周围行星同作业星球的天体运动关系，防止在碎裂开始之后其他行星由于彼此间引力改变而发生碰撞。在第二年下半年到第三年初这段时间，行星碎裂级采矿舰会驶入目标星球的轨道，同时锁定地面作业人员先前标注的矿区，殖民地人员需要在一周时间内全部撤离。

随着船长一声令下，硕大的激光束会从采矿舰腹部射向地表，像手术刀一样沿着标注好的矿区均匀切割，像外科手术一样将整个矿区从目标星球上切除。接下来重力索会将矿块扣住，然后慢慢从矿岩深处剥离出来，在升入同步静止轨道，整个过程大约需要一天左右的时间。在这个过程的最后阶段，矿块掉落的小型矿石会在同步轨道上形成一个陨石带，严重威胁作业船只的安全。采矿舰侧舷安装的数十门流星防御炮（Asteroid Defense System，ADS，是一种质量加速器原理的大口径电磁武器）会在 AI 控制下自动射击高威胁目标。在 DS 初代剧情中，由于整个 ADS 系统离线，Issac 不得不手动控制其中的一门用于击毁来自 Aegis VII 号矿业舰的残骸。

回收后的巨星矿块会通过重力索送入储存于采矿舰的核心区域——有四层之高的采矿甲板，半成品会在第三层中被液压装置粉碎，有用资源会在一层甲板的精炼车间之中被提取，然后通过传送带送入矿石仓库甲板，以分门别类的方式在不同的圆形储藏罐中被封存，矿业垃圾则会被直接丢弃到太空之中。待整个过程完成以后，采矿舰会对下一个标注的矿区进行开采。

一个星球的矿区面积较小，那么它可能会在碎裂全部完成之后幸运的保留下来，而对于那些矿产丰富的星球来说，它们最终会在反复的碎裂之后变得千疮百孔，最终解体，从宇宙中彻底消失。正是因为这个原因，天体保护组织对 C.E.C 开采公司肆无忌惮地摧毁行星的行为持强烈反对态度，他们认为任何一颗星球的消失都会给宇宙的和谐与稳定产生蝴蝶效应，但 C.E.C 的公关人员极力向人们证实着行星碎裂技术是一种“高效且安全”的资源获取技术，是“人类文明得以延续的最佳保证”。官方承认的开采事故发生在 DS 初代故事的 11 年前，当时在对代号为 Wanat 的小行星的开采过程中由于重力索断裂，矿块同一艘采矿舰和三艘保障船发生了碰撞，造成了惨重的伤亡。C.E.C 表示之后公司没有发生过一次开采事故，但是考虑到 C.E.C 的实力在接下来的 11 年时间内迅速膨胀，已经对地球政府和媒体产生了强大影响力，因此他们的这种说辞并不值得采信。也正是因为这种以破坏一切为手段的资源开采方式，让能够唤醒“不死怪”的“神印”得以出土，从而给殖民地的人民带来了无穷的灾难。

在游戏《失落的星球》的世界观中，人类在银河系的边缘找到了一颗名为 E.D.N III 的冰封星球，资源公司 NEVEC (NEo VEnus Construction) 对此进行了传统的矿业开采。在先期开发过程中，地面作业人员遭遇了一种前所未见的外星生物——Akrid 种族的攻击，这种形似爬虫、个头巨大且拥有绝对数量优势的异形生物,是只有工程机甲 (Rig)的人类所无法应对的。由于 E.D.N III 上已经探明的资源储备量有限，恶劣的环境再加上随时会遭受“原住民”攻击的危险，这些严重的负面因素都使得开发的投入与产出完全不成正比。就在 NEVEC 准备宣布殖民计划失败的时候，他们意外地从首个被杀死的大型 AK 生物体内找到了一种黄澄澄的能源物质。作为一种碳氢有机生物，AK 虫族之所以能够在比地球极地还要严寒数倍的寒冷条件下存活，依靠的就是这种能够持续对外输出热量的物质，这







就是“热能资源”（T-ENG）。它能够被作为一种清洁、环保且可再生的能源为我所用。由于AK虫族难以被驯服，无法像温顺的奶牛那样被圈养在“农场”中生产T-ENG，NEVEC动用了军用型的VS机甲充当“猎人”，并且以法西斯手段对待对待其他移民派系，压缩他们的生存空间。高压统治让殖民地的人民联合起来组成了被称为“雪贼”的反叛军游击队。

即便动用了大批的军备，贪婪的NEVEC以也无法通过捕杀方式来获得足够多的热能资源，这个过程中的作战伤亡和“雪贼”的破坏，也直接增加了公司资源开采业务中的成本。于是，他们制订了一个一劳永逸的计划——“边界工程”（Fronier Project）。“边界过程”的内容看上去并不包含什么邪恶的阴谋，你甚至可以认为它是一份为了E.D.N III移民者福祉和未来的伟大事业——使用聚变热能网格发射器对这个冰雪世界进行“解冻”，将其改造成环境与地球相似的宜居星球。然而NEVEC的阴谋恰恰就隐藏在这个崇高的目的之下：他们计划加速全球变暖的速度和程度，让冰川融化后的洪水将E.D.N III地表活动的生物——包括AK怪物、“雪贼”和其他“非我族类”的移民者一并抹去，然后待水中浸泡的AK生物腐烂分解之后，以安全和高效的方式回收热能资源。在计划开始之前，所有NEVEC的员工可以通过空间轨道电梯进入安全高度，从而在半空之中目睹属于E.D.N.III的“2012”。







人体强化业



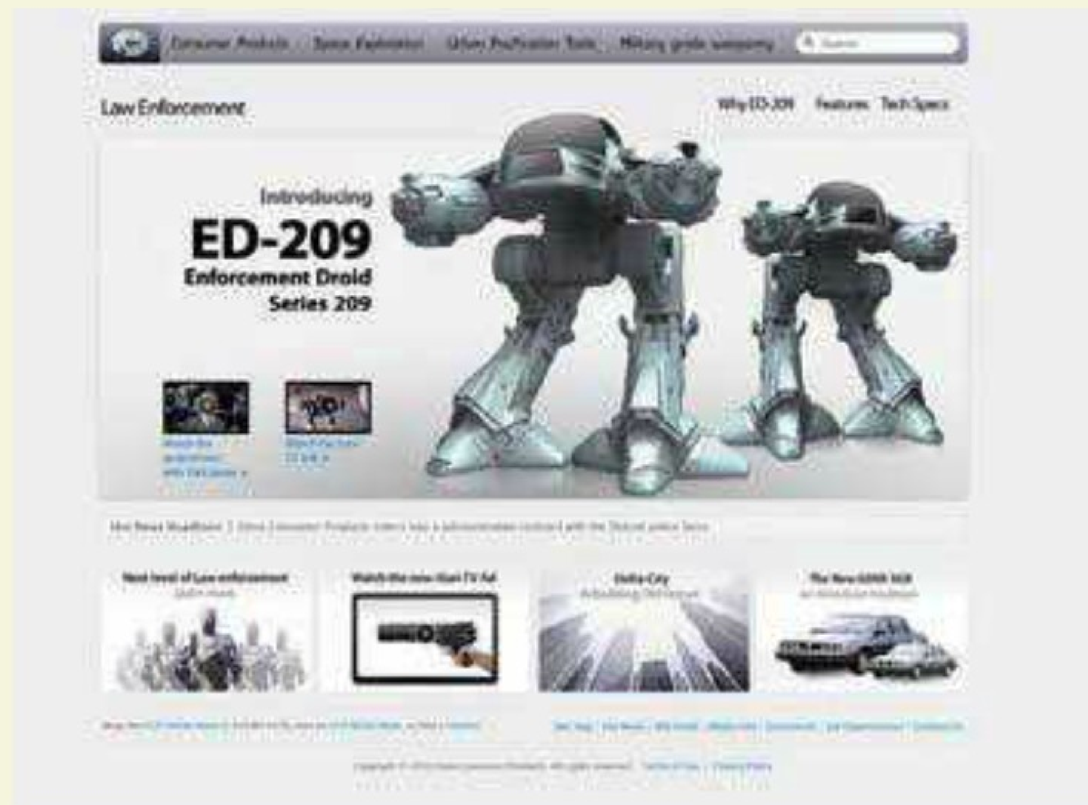
► OCP公司友情赞助的底特律警署，能指望他们抗衡公司各种草菅人命、无法无天的罪恶活动吗?

80年代B级科幻片《机械战警》之所以能够能够成为经典，与它的深度有密不可分的关系。被改造后的“成品”机械战警仍然自称为“墨菲”，体现了只有灵魂才是人之所以为人的关键，随处可见的新闻广告，反应了导演对未来信息爆炸时代的担忧。大财阀掌握着整个城市的运转，则是反垄断的宣言。

片中充当大反派的遮天集团，正是“奥姆尼消费类产品公司“（OCP），正如O所代表的Omni（全方位）的含义那样，OCP的产品不仅涵盖了社会生活的方方面面，而且广泛的被执法、军事乃至太空探索机构采用。他们研发、生产和业务的核心，是以战斗机器人为代表的“智能军火”。其第一代产品ED-209尽管战斗力惊人，但逻辑判断力上的严重缺陷和由此导致不稳定，使得负责这一项目的安全概念产品部提出了一份以活体移植的大脑作为“中央处理器”的新型战斗机器人的企划案，为了能够保证植入大脑的判断力和执行力，OCP将原材料锁定了城市警察队伍中的明星，同时也是模范丈夫和优秀父亲Alex Murphy。

在《机械战警》的时间线中，昔日的美国汽车制造之都底特律已经被犯罪分子彻底侵蚀，情况比《蝙蝠侠》世界观中的哥谭市还要糟糕，因为行政、司法和立法部门甚至连象征意义都已经不具备。如果不是OCP提供的大笔贷款，整个底特律就会彻底陷入无政府的混乱之中。作为底特律市政当局的最大债权人，OCP在所有领域的商业竞争中都拥有绝对的优先权，在短短十年时间中，公司就已经将魔爪伸向了城市的所有角落，成为了底特律事实上的主人。他们控制着市内的所有犯罪活动，出资重建的底特律警署本质上属于公司的“家丁”，黑白两道也只是OCP用于实现各种邪恶目的的棋子罢了。

虽然从破坏性上来看，OCP并不能与那些动辄乱丢“和谐弹”、乱撒病毒的恶魔公司相比，他们黑白通吃的作风也颇有“以霹雳手段行菩萨心肠”的味道，因为公司老大Old Man的崇高理想是将底特律改造成没有犯罪活动的机械文明城市——德尔塔城（Delta City）。不过OCP却是此类坏公司形象中最真实，与现实生活最贴近的一个形象：大公司垄断各行各业，勾结地痞流氓和政治势力为自己的罪恶勾当保驾护航，草菅人命，无恶不作。然而后来这部很有无产阶级立场批判性的电影也不幸在“资本主义花花世界”，为了经济利益而改编成电视剧，考虑到限制级别和大众口味的问题，不仅硬派无比的枪战场面变成了“怎么打也打不死人”，而且主题也从对权贵和垄断的批判变成了属于超级英雄的除暴安良故事。



▲ OCP公司的主页，其主打产品依然是ED-209机器人。

▼ OCP公司办公大楼。





▲机械战警只有脑部和脊椎属于墨菲本人，这样的“杰作”，正是OCP的手笔。

尽管在整个人体改造过程中属于被动，自己的身分、家庭都被OCP公司全部夺走，但至少从执法悍将的角度来看，莫非的战力在改造之后得到了“超人化”，他也被动的成为了底特律的魔界煞星。早在黑暗时代，在同大自然抗争中处于绝对弱势地位的祖先们，就已经开始通过神话来抒发他们对“超人化”的想象。同飞禽走兽相比，人类在生理机能上的最为显著的缺陷在于速度的不足，其次是不具备飞行的能力，所以我们才看到了世界古文明所创造的具有“超人化”特质的虚构人物，都具有高度的同质性：希腊神话中有脚长双翼，可以在奥林匹斯山上行走如飞的诸神传令官赫耳墨斯，中国的《山海经》中就有可日行千里，因追日而力竭而亡的英雄夸父。希腊神话中有用自造的羽翼让自己与儿子实现飞天之梦的“代达罗斯－伊卡鲁斯”故事，我们就有古老而浪漫的嫦娥奔月传说……

这些借助神话人物所表现的美好愿望，随着时速超过350公里的高铁，以及早已经出现一百年，连冲出大气层都易如反掌的人造航空（天）器的运用而变成了现实，然而脱离外在工具，几百万年来我们的生理结构并没有发生明显的变化，更快、更高、更强的梦想，依然是溶于血液中的梦想，这就是“超人主义”（Transhumanism，常被缩写为H+）——改词是由波斯裔美国科幻作家、未来学家FM-2030（原名F.M.Esfandiary）在上世纪60年代提出的，他预言随着人类在日常生活中对科

技产品的不断依赖，在不远的未来必将通过科技来对自己的生理结构进行改造，从而进入由"超人"构成的后人类时代。进入 90 年代之后，随着计算机、遗传学、生物工程和机器人技术的飞速发展，FM-2030 的学说被英国激进哲学家 Max More 发展成为了一场国际性的文化智力运动，旨在通过科技来打破人类的生理限制，并且克服残疾、疾病、痛苦乃至死亡这样的"缺陷"。进入新世纪以来，前沿科学，尤其是纳米超分子和 DNA 自组装技术的突飞猛进，让 H+ 已经具有了理论和现实两个层面上的基础。

技术滥用所带来的严重负面影响，一直以来都是西方科幻小说的核心价值，代达罗斯故事中所流露出的悲剧意识，被公认为现代科幻主题思想的源泉。当传说中的"羽翼"即将成为现实之后，插上翅膀的人类究竟会将这一贵为万物灵长的群体带入何处？其实，真正的超人类主义者在研究发展和使用人体增强技术以外，更重视滥用"神的能力"之后可能对现代文明所产生的负面冲击。不过，科幻电影、小说和游戏中为他们设定的未来形象就没有这样的理性了，我们经常看到的景象就是一脸阴沉的恶魔公司阴谋家们，躲在光线昏暗的赛博朋克风格办公室中，同大屏幕上一群不露面，连声音也经过变频处理的坏分子们一同密谋着给全人类的身体中植入他们的产品，然后一按开关打开"后门"，进而达成其奴役世界的野望。在游戏《杀出重围》的世界中，以人体改造为代表的 H+ 业务，已经就像泡菜国的子民们没事去整个容一样正常了。

H+ 涉及到的以肉体切割、替换、移植为代表的实现手段让常人无法接受，毕竟人们对侵犯自身肉体的外来物品总是有着天生的恐惧，比如我们每个人都对针管、手术刀这样的医疗器械有着本能的排斥。然而当以"短痛"为代价实现 H+ 的人出现在身边的时候，也许你的态度会完全调转过来。在描述系列前传故事的《杀出重围：人类革命》中就提到了人类从抗拒 H+ 到迅速接受 H+ 的"道德奇点"是如何发生的：在 2007 年金融危机席卷全美之后，财阀大卫·萨利夫（David Sarif）购买了一家濒临倒闭的底特律汽车制造厂，将其改造后用于为残障人士进行功能再造的机械假肢的制造。2009 年，由于中东局势恶化所导致的兵力紧缺，以及日益增多的伤残军人给国内社会和政治带来的严重"负面影响"，在 M12 的授意下，美国国会批准了《军事再生法案》（Recycle Military Bill），由政府出资为伤残士兵安装机械假肢，作为回报，因伤退伍老兵需要重新回到前线服役。在伊拉克战场，惊人的一幕发生了——"再生士兵"不仅仅能够拥有健全人的全部身体机能，而且在力量、敏捷性方面的表现要大大超越常人，"半机械人"这一科幻形象成为了现实。国防部高级计划署随即将机械假肢的军事化运用摆上了议事日程。



▲《人类革命》所处时代的 Aug 还只能是机械形态，到了日后《杀出重围》的正篇故事中，人们已经用上了纳米技术所开发的 Aug 设备。

2010 年 11 月，Sarif 宣布"神之眼"技术获得成功，这种球型植入装置可以将摄像头捕捉到的视频转变为生物电讯号，通过人造视觉神经将图像讯号传送到大脑，还可以加入变焦、夜视等人体本身不具备的强化功能。这一创造标志着 Sarif 已经从一家致力于修复人体缺陷的企业，变成了通过技术提升人体心理和生理功能极限，带领人类迈向"超人化"的上帝，他们宣称 Sarif 将会开启一个"更好、更快、更强、更加智能"的未来。



▲ Aug 最初只是 Sarif 公司的一项机械假肢产品。



▲整个人类社会的 Aug 化被称为"第二次文艺复兴"，人文主义向着超人主义的方向迈进。

当时的美国法律严格禁止健全人安装 Aug，但这一科技对社会冲击很快就显现了出来，2020 年，犹他州一名没有进行过 Aug 改造的健全人采石工安托万·西斯达尔（Antoine Thisdale）由于三名原本是残疾人的 Aug 工人所带来的竞争而遭老板解雇。西斯戴尔成为了全美首个控告美国政府，捍卫"身体支配权"的人。美国最高法院最终



▲公司头目 Old Man 和主打产品——ED-209。

裁定正常人 Aug 行为符合宪法对自由精神的定义，从而打开了潘多拉的魔盒：过去只有在各种不幸事故中失去身体正常机能的残障人士才能合法接受 Aug 移植术。很快"正常人"们就发现了"不公平"现象的出现——无论是借助 Aug 重返战场的老兵还是一名矿工，他们通过能力大大超越人类生理极限的替换物而成为了"超人"，不仅仅完全逆转了以往的弱势地位，而且还抢走了属于自己的饭碗。原本处于中间阶层的大众试图联合起来抵制"超人"，然而同电影《机器公敌》中那群走上人类对立面的机器人不同的是，你可以将"超人"称为电子人、机械人，但无法否认其"拥有独特灵魂的有机生命"的本质，不能将这些被机械生物技术增强过的同类"关掉"了事。那么剩下来惟一可以进行"反制"的方法，就是将自己改造成能力更强的"超人"，以维护自身的地位不受挑战。在这一过程中，最先"觉悟"且对 H+ 狂热的将会是处于金字塔最下方的"绝望阶层"，同衣食无忧的中间阶层和养尊处优的上层阶级相比，他们以放弃自身身体完整性换取"超人"属性的主观意愿更为强烈，在科幻作品中，也不乏将这一部分人的"牺牲决心"同自己不可告人目的结合起来的技术寡头和野心家的存在。不用过多久，支撑一个现代社会的橄榄型结构将全面崩坏，维系社会发展的向上流动机制也将不复存在。智力、学识、技能、财富等决定一个人社会地位的因素，将被"能够在多大程度上让自己的的身体被超人化"的意愿和决心所取代，所有现存的道德准则、法律将彻底失效——这个世界上从此没有"秩序"，也不可能有人遵守"秩序"，只有在个体对力量的无止境追求之下一步步走向毁灭的人类群体……

▼ Sarif 公司内部场景。



克隆技术



从复制细胞开始，到复制完整的有机生物，乃至是充当“上帝”去创造高等智慧生命，围绕克隆技术的道德争议从一开始就没有停止过，对克隆技术，尤其是克隆人的怀疑与恐惧，也是此类题材科幻作品恒久不变的命题。没有人会无聊到去“拷贝”出一个分身，然后等自己睡醒睁开眼睛之后去自个儿吓唬自己玩儿。“魔童计划”复制大首领（Big Boss），是为了让最强士兵的神话得以延续，索利德、里奎德和索利达斯三“兄弟”，从一开始只是三件属于军方的“武器”；《异形》第四集中USM公司克隆Ripley，其目标是将当年混入其DNA之中的异形母后复制出来。从一开始，“备份”就是作为“源文件”的附属品和一个个恶魔公司实现其邪恶目的的工具而存在的，然而这些克隆体除了拥有和“父亲”、“母亲”类似的容姿特征以外，均具备独立的思想和个性。一旦他们拥有了独立的人格，他们就已经与原型体产生了区别——他们也是独立的人，此时围绕其展开的所谓“研究”，就已经违反了人类最基本的道德底线，这就是生殖性克隆人技术在全球范围内被绝对禁止的原因。

然而，用于“造福于人类”、“促进健康”、“延续生命”、“改善危重病人生活质量”的治疗性克隆研究一直都在广泛开展之中，并且在多个领域取得了“突破性进展”。而“治疗性”和“生殖性”克隆技术之间的界限往往是模糊不清的。人类的“自然死亡”，是从身体的某个器官或者系统因为衰老而发生病变所导致的，如果对应的身体组







织、器官能够得到替换，那么生命在理论上就可以无限的延续下去。设想某个富翁身家上亿，而且也有“再想活五百年”的愿景，而正好有克隆技术公司拥有能够提供各种“零件”的“肉鸡”，那么财阀们自然很乐意花一笔款子来给自己买了备份，毕竟这比保险公司靠谱多了。一方面是永生的诱惑，一方面则是花花绿绿的票子，利益的吸引使得权贵和科学家们在任何法律条款和严打措施的制约之下，都会不惜一切代价抱成一团。

《逃出克隆岛》（The Island，本片堪称是中文译名标题剧透的典范）中的Merrick Biotech（马丽科生物工程），就是专门为富豪们的身体提供“4S服务”的一家恶魔公司。他们在人迹罕至的内华达沙漠中建造了一座与世隔绝的高科技地下设置，用“客户”们提供的细胞样本和款项去定制各个克隆体。他们告诉客户，那些复制品从胚胎到成年体都一直保存在培养皿中，处于植物人状态，让他们的良心不会受到任何指责——况且人家出了钱就应该享受一条龙服务，享受着牛排的人们大概也不会担心食材们是否在养殖场内受到了人道的待遇。一旦客户有需要，就会将复制品推进手术室，所需要的器官会被活体摘除。

然而人是一种有思想的生物，即便是克隆人也不能终日泡在营养液中，公司只有让他们健康的活着才能在关键时刻履行合约。既然他们都是有思想的，因此如何让他们安心活在这个乌托邦之中，并且在需要的时候，能够以积极乐观且主动的心态进入屠宰车间之中，这相当考验Merrick。于是公司欺骗克隆人——整个世界已经毁灭，这里就是惟一安全的避难所，踏出门外半步都会导致自己因为辐射而暴毙。当然，向往自由是全人类的本性，于是公司给克隆人许愿，只有被不定期抽奖（实际是客户们打来要求收割产品的电话）选中的人物，就能前往一个充满阳光和热带风情的小岛过自己想要的快乐生活。前往传说中天堂岛，是每一个生活在这里的克隆人心中最大的愿望，在客户和公司看来，这也是他们实现自身价值的时候，比较他们只有死了才能发挥作用……

Merrick公司最终被两个拥有强烈探索欲和主角光环加成的男女克隆人整垮，其技术上的原因正是因为自己的器官收割采用的是杀鸡取卵的模式，但凡是个活人，一旦生存权这根红线被踩，暴走起来所散发的能量就难以预料了。《遗传学歌剧》（Repo! The Genetic Opera）中的GeneCo公司的技术手段，明显要比Merrick的纯人肉式生产模式要上等许多。这家成立于2006年4月的公司最初只是一家私人生物实验室，在研究神经过度刺激综合症的过程中，Michael Whatley博士发现了了定向克隆技术的奥秘。它能够根据临床外科需要，复制需要替换的单一器官，当然这项手术的费用也是相当高昂的。到了2050年的时候，世界范围内的瘟疫和环境恶化让全人类的器官出现了严重衰竭。这个时候，GeneCo以救世主的姿态出现了。公司掌门人Rotti宣称将会对任何需要延续生命的人提供免费手术——你所要做的只是拿起笔在合同结尾部分签上自己的大名！协议当然是个骗局，GeneCo免掉的仅仅是病人的“首付”，重新换的器官所需的巨额费用要以月供方式持续支付，除了本金，还有每个月占去款项大部分的利息。如果你付不起，那么GeneCo就会派出杀手小队毫不客气地收回自己的产品，而客户无论逃到哪里，都会被开膛破肚，死得凄惨无比——房奴们是不是对这种故事十分恐惧？

人们损坏机器、杀害动物，虽然算不得体面的行为，但没有被斥为犯罪。杀人就不一样了。因为在所有人类文明中，人的生命都是神圣的。我们一旦把某个群体视为人，就赋予他们人的特权。我们保护其他生命，实际上是将他们视为同类；当我们表现出冷漠时，就是将他视为异己的时候。没多少人能拒绝长寿的诱惑。于是人们假装相信了关于克隆人都是植物人的宣传，既然是产品、是机器、是工具，既然花钱订制了他们，当然要在需要时使用。当众生平等和人文价值的核心精神在地球充斥人造生命的时代被再度唤醒，就是那些挂羊头、卖人肉的恶魔公司关门大吉的时候了！



结语

马克思说过，“资本如果有百分之五十的利润，它就会铤而走险；如果有百分之百的利润，它就敢践踏人间一切法律；如果有百分之三百的利润，它就敢犯下任何罪行，甚至被绞死的危险！”对此，大众有理由对这些垄断企业寄予最大恶意的想象，这就是科幻题材ACG作品中一个个“恶魔公司”形象的源泉。它们身上所体现的，是大众对垄断资本的恐惧，对政治的不信任，以及对“前沿科学”过度发展的担忧。希望恶魔公司所从事的黑脸事业，能够继续在ACG的世界中发扬光大。

文 周行文 文 洛克 美编 anubis

有没有那么一本书

1.

隋云飞经常去的那家书吧最近推出了真人图书业务。

以前隋云飞在网上看到过这种所谓真人图书的介绍，其实就是聊吧的升级版。把有经历和专业特长的人当成一本书，找一群对这些话题感兴趣的人来读。那情形很像网上谁蹦出来写了个专业性很强的帖子，然后引起一些围观和赞叹。

隋云飞去翻书的时候旁观了几次，发现听众喜欢挑刺和找讲述者麻烦的情况比较多，原本还有心申请当一本书，他觉得还是乖乖当听众比较好。在自己的专业领域隋云飞其实挺有自信，可他总觉得站在中央被人质疑的感觉不怎么样。



这家书吧距隋云飞现在住的地方大约两百米，藏在一条冷清而失败的步行街里。步行街是某个特殊时期一拍脑袋搞出来的那种产物，最开始只是想集中些服装和化妆品的小店，形成女性消费特色一条街。两三年过去周围的地段都开始涨价，惟独这条步行街依然乏人问津，最终只能是很多店搬走了事，之后就再也没有什么人限制这条街上的店铺内容，这家书吧才在这里落了户。

这年头能撑下去的书吧真不多了，苦心经营数十年的老书店在新闻和无声的角落一个一个倒下，书吧这种不符合快餐时代潮流的东西还有人愿意坚持，总归是有些爱的。隋云飞在下楼买山寨肯德基汉堡的时候路过这里，被那张巨大的海报吸引，才知道这里多了这么个地方。

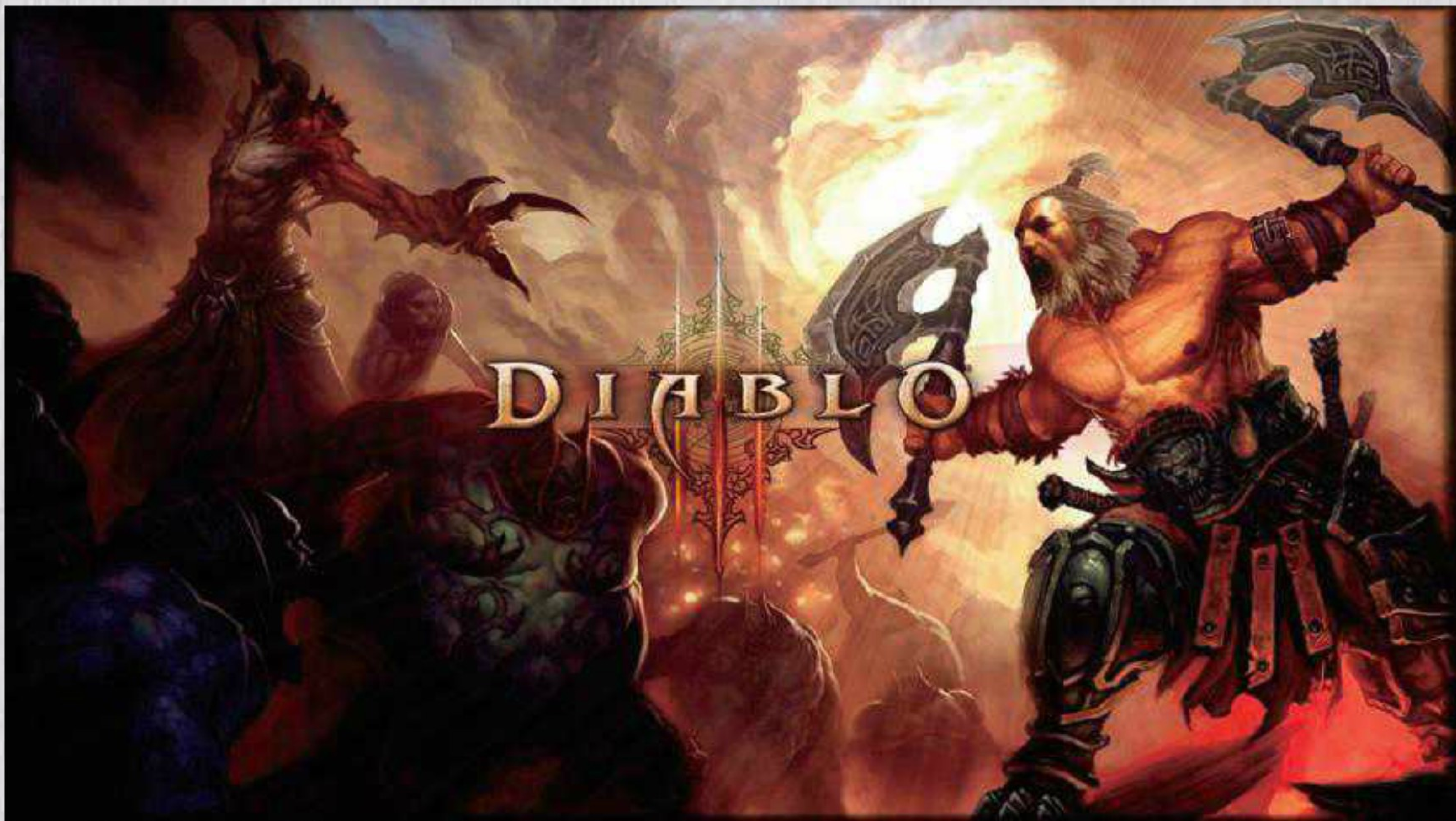
海报用的是不知道从哪里剪切来的《偶像大师》的图片，聚光灯，舞台，美少女。广告词挺村俗——“凝聚和展示”。隋云飞心说看书就看书嘛，干嘛整这么多花里胡哨的玩意。

书吧并不大，两层楼四百多平米，楼下大厅被一圈环形书架包围，中间几个朴素的布艺沙发，凑成一块还算有点趣致的空间，刚开始是读书休息区卖冷热饮的地方，后来直接开辟给真人图书活动用了。

楼上的空间被分隔成不少小房间，有游戏机和各种蓝光光盘，这就等于是以前漫吧的变形了。各种看似包装精美的盗版蓝光光盘有整整两个抽屉，当然随着时间的增加数量也会增加。

隋云飞逛了一次就清楚了，这书吧的老板应该是个很爱看书和玩游戏的年轻人，为了维持经营不得不把书吧搞得像情侣约会的场所一样。那些隔间和蓝光能带来不少收入，至于书吧本身的收益，想也想得到。

奇怪的是，书吧的老板一直都没怎么出现过。负责管理的是个清清瘦瘦的女孩，带着巨大夸张的黑框眼镜，五官不错，一头长发只在末端随意地扎了一下，整个人看上



去连八十斤都未必有的样子，说话声音很好听。正因为这样一个女孩在前台带着两个服务员楼上楼下的忙，让不少本身对书吧兴趣不大的人也有了在这里小坐一会的念头——前人都说过了，书中自有颜如玉不是？

隋云飞第一次来这里的时候，书吧内部还没整理完，楼下有几个年轻人围着沙发坐着在打《三国杀》。隋云飞已经很久没碰《三国杀》了，看到这牌局忍不住多站了一会，结果莫名其妙就办了书吧会员卡，说不得要多来几趟了。

真人图书这种事需要几个耻力高强的人身先士卒，隋云飞第一次去碰上有真人图书活动是个车床工，给人讲各种铸造工艺的话题，还给人展示了自己做的摇滚精神和世界和平的项链。听众大约有十来个人，比较年轻的男性听众都对他那几个自己打出来的项链坠表示了极大兴趣。可惜这个行业对于普通人来说还是有点距离，提问的人不多，倒是隋云飞问了一两个跟机床有关的问题，这方面知识绝对是他的盲点。

第一次活动算不上成功，倒也不太失败，毕竟是勾起了一些人的兴趣。隋云飞白天没什么事做，在书吧里看了几个错过的老电影，又喝了两杯咖啡，这消费也直接到了三位数。随后的几天里隋云飞每天都来坐坐，倒是也见识到了不同领域的真人书风采。那些表达欲强烈又苦闷的人们利用这种方式互相交流，寻觅同类。隋云飞觉得自己好像见到了无数夜晚里对着电脑和BBS发呆的宅男。

李瑞宁是隋云飞在书吧认识的第一个朋友。那天也是一场真人图书活动，李瑞宁是讲述者。

李瑞宁是邮电系统的老员工，从邮电不分家干到现在联通移动电信各执一方。很多朋友吹着东风进了更好的单位，李瑞宁却依然守着邮政没走。现在的传统平信数量已经很少，不少人围着李瑞宁询问信箱的工作量和平信的一些细节。隋云飞看着觉得有趣，也跟着问了几句西联汇款的问题。对于隋云飞的提问，李瑞宁有些吃惊，他没想到在这种小城市还有人用西联汇款。

西联汇款是世界上手续费最高的国际汇款业务之一，比起Paypal的凶残来不遑多让。西联汇款基本上只接受美元业务，手续费15美元起，每300美元还要递增。惟一的优点是速度够快，不需要繁琐的银行手续，记下十六位数字密码就能领取，比起需要跟银行卡关联的Paypal方便了许多。隋云飞最近在《暗黑破坏神Ⅲ》上用Paypal用得很恼火，虽然明知道西联汇款对自己没什么用，还是想多少了解一番。

真人图书活动持续了快两个小时，李瑞宁讲了一些邮政系统的变迁，现在EMS业务和邮政部门的关系，还有一些工作细节，听的人倒也津津有味。隋云飞索性听到了最后，然后问了一个很直接的问题——如果邮寄光盘制品，是否需要证明其真正属于正版和盗版。

这个问题难住了李瑞宁，这是个异常认真的中年男人，虽然生着一张娃娃脸，眼角的鱼尾纹还是暴露了他的真实年龄。看着隋云飞认真的样子，李瑞宁犹豫了一下回答道："我得问问，这个具体细节还真是不太清楚。"

想了想，李瑞宁又说："能不能给我留个电话，等我问清楚了告诉你。"

李瑞宁的这个回答让隋云飞觉得意外，在这个浮躁年代里愿意这么认真的人真是太少了。隋云飞写下了自己的电话号码留给李瑞宁，李瑞宁还给隋云飞一张名片，同时也分发给其围观的"读者"们，这次的真人图书活动就算是结束了。

一天之后隋云飞收到了李瑞宁的电话，这个三十多岁的男人在电话里认认真真地对隋云飞说："我找人给你详细问过了，光盘制品如果有相应的ISBN版号就没问题，如果没有的话，我们原则上是不给邮寄的。"

隋云飞对这个回答并不意外，事实上在这个大多数问题都可以用维基百科和百度来解释的年代，愿意张嘴提出问题的人越来越少了。那天在书吧里隋云飞本来已经打开了手机上的浏览器，最终还是没有按下"搜索"的选项。相比那种只要上了网就觉得自己无所不知的错觉，隋云飞更喜欢现在这样面对面的交谈。

得到答案的隋云飞去街角仅存的一家音像店里买了一张正版CD，用这张CD上的ISBN号拍了张照片，并打印出来，随后贴在新发售的《女神异闻录4 黄金版》上，带着去了EMS的受理站点。

事实上中国的任何一个私营快递都不会拒绝音像制品，也就是在七八年前，那时候的快递才比较惧怕光盘之类的物品。

隋云飞在邮政营业大厅找到了正在指挥快递部门的李瑞宁，送上自己要寄给朋友的东西，跟李瑞宁随便聊了两句，相约两人晚上出去一起吃个饭。李瑞宁对这个邀请有些意外，他摸不清楚这个想要了解西联汇款的年轻人到底什么来路，不过看到隋云飞要寄的东西，李瑞宁笑了笑，点头约了时间。

晚上李瑞宁带了几个朋友过来找隋云飞，隋云飞这才讶然发现这些人都是曾经在书吧里见过的，那天就是他们在玩《三国杀》。李瑞宁带路，一干人跟着在后面，一群人去了一家装潢很夸张的西餐厅。

在路上李瑞宁对隋云飞解释："我们以前都是来这里玩《三国杀》，有的时候会玩《卡坦岛》和《魔城马车》。"

隋云飞笑着问了一句："《卡坦岛》？那可是泡妞的好游戏。"

听了隋云飞的话，走在最前面的一个年轻人回头看了他一眼，脸上挂着那种神秘而会心的微笑。

"怎么？以前用过？"李瑞宁给隋云飞递烟，被隋云飞拒绝了。

"失败了。"隋云飞故作沮丧，认识这些喜欢玩桌游的人，让他觉得心情很不错。

"看场《蜘蛛侠》共勉。"李瑞宁在跟人闲谈的时候没有了说工作时的那股正经样，让隋云飞觉得很轻松。

到了西餐厅，服务员一看李瑞宁都没问几个人，直接给他们找了一个角落里的大台。一群人落座后，李瑞宁又打电话喊人，终于是在吃饭之前凑了一桌《三国杀》。

这种情况对隋云飞来说有些特殊，他从未想过娱乐能够以这样一种形式存在。那天看几个年轻人玩三对三的《三国杀》时，许久没有过的冲动就在他心里疯涨。隋云飞甚至都在想，自己是不是要掏出iPhone也来一局网战。这种感觉有点像看别人吃饭痛快，自己胃口忽然就好了。

席间隋云飞听李瑞宁介绍这些新朋友，这个是小新，那个叫土豆，挨个把人都记住也颇考量脑容量。跟大家点头致意问好后，李瑞宁从包里掏出铁盒子，问了隋云飞一句废话："会玩《三国杀》吗？"

隋云飞用动作回答了李瑞宁，他洗了一遍人物牌，又开始给大家分体力牌。

那个刚才看了隋云飞一样的小年轻笑了："哟，原来是个深藏不露的。"

塑封过的《三国杀》卡牌比平时的大一些，抓在手里感觉不是很舒服。一行人九个，自然是没法玩成八人局的。隋云飞给大家发牌结束后把椅子往后挪了挪，意思很明显自己不参加。

"你来吧，我看两局。"李瑞宁用手抿了抿头发说，"天天都是这些

人玩，打法太熟悉了，来个新人局面就不一样了。”

隋云飞听了也不推脱，坐下开始选武将。几个人开始你杀我闪的勾心斗角，场面好不精彩。

几个人打完牌已经是晚上九点多了，隋云飞看着大家依次打车离去，问付账的李瑞宁："你们经常这么聚会？"

"以前是。"李瑞宁从口袋里掏出一盒红塔山，一般上了年纪的人才喜欢抽这个，"以后估计就少了。"

"改去书吧？"

"差不多。"

隋云飞没多问，打车送李瑞宁到家后自己一个人又跑去还没完全改造完毕的老街一个人散了会步。那里的很多店铺在夜晚都用厚重的木板把门盖上，看上去就像穿越了时空回到数十年前一样。

2.

那家书吧的生意一直不好不坏，隋云飞本来想在家把《林中小屋》看了，不知道怎么鬼使神差就去了书吧问一句，结果还真有刚到的蓝光，索性就在书吧里把片子看完。

反恐怖片的各种揶揄讽刺让《林中小屋》这个本应该是惊悚题材的电影显得异常黑色幽默，整个下午书吧都没什么人。吧台上的小姑娘打着哈欠在看《云图》的原著——自从电影预告片高调发布之后，这书开始大量再版，几乎成了一种流行时尚。

各种拼命的尖叫声和刺激的场面让隋云飞看得很开心，他甚至在某些刻意搞笑的片段里笑了几声。做为一部嘲讽B级恐怖片的电影，《林中小屋》的表现充满了亮点，隋云飞正看到最后精彩的片段，有人敲他这个单间的门。

敲门声不大，隋云飞在演员们玩命的尖叫声中还是感觉到了，开门看见李瑞宁站在外面，嘴里叼着根烟没点着。

"有事？"隋云飞奇怪李瑞宁怎么没给自己打电话，而是直接来了书吧找自己。

李瑞宁脸色有点苍白，盯着隋云飞看了一会，似乎是忽然意识到自己的冒失了，有些不自然地笑笑："不请我进去么？"

隋云飞惊讶但并不意外地请李瑞宁进来，摘下耳机放在桌子上，从口袋里掏出一个高达限定版打火机帮李瑞宁点烟。

包间是不禁烟的，李瑞宁抽了两口才想起隋云飞不吸烟，奇怪着掐灭了手中的香烟。

"怎么随身带着这个？"李瑞宁不算小白，认得出这玩意至少值两千多人民币，"挺贵的啊。"

"当年跟朋友打赌赢的。"隋云飞笑着把打火机递给李瑞宁，"说吧，找我什么事儿。"

李瑞宁犹豫了一下，看着隋云飞说："我那天帮你寄东西填单的时候被喊去干活了，我手下一个女同事帮我把单填完了，她以为东西是我要寄的，把电话填成我的了。"

隋云飞本来去拿饮料的手在半空中凝固了一下，扭过头来看了一眼李瑞宁，表情也变得不怎么自然。

"然后呢？"

"然后今天有个电话打过来，有人问我想干嘛。"李瑞宁说，"问我跟那个收件人是什么关系。"

李瑞宁没有直接说出那个名字，当然是因为他在电话里还听说了别的。看隋云飞表情没有变得太难看，李瑞宁干咳一声说道："我就说自己是邮局的人，写错了号码，那边又问我知道寄件人是谁不……我没说。"

"然后呢？"隋云飞继续问道。

李瑞宁经历了短暂的尴尬之后，似乎情绪慢慢平静了，说道："那边的人告诉我，收件人已经不在了……要把东西寄回来。"

隋云飞手中的饮料瓶咣当一声掉在地上。

"什么？！"

李瑞宁没想到隋云飞有这么大反应，赶紧按着隋云飞坐下："小隋，冷静一点！"

隋云飞想要挣扎，手劲儿没有常年在邮政工作的李瑞宁大，硬是没挣扎动，最终放弃了努力坐在沙发上，只有眼神还很冲动。

李瑞宁看到隋云飞这样，叹了口气："我不该这个时候来找你……不过我想就算是坏消息，你也应该第一时间知道。"

隋云飞瞪着眼睛愣了一会，终于平静下来了，只是把手中的耳机狠狠摔在地上。

看到眼前这个年轻人貌似发泄的动作，李瑞宁知道他应该不会再做出什么冲动的动作了，干脆堵在门口不让隋云飞出去。

两个人在包间里沉默了两三分钟，隋云飞才缓缓开口，声音像被刀割开了一道口子一样沙哑："什么时候的事。"

"有两个多月了。"李瑞宁不怕隋云飞说话，就怕他不说，赶紧把自己知道的都告诉他。

"没说别的吗？"

"没有说什么了。"李瑞宁说，"你冷静点。"

隋云飞闭上眼睛，眼泪从他眼角滑落："我挺冷静的。"

男人流泪就不会是小事，李瑞宁也不知道说什么，两人又沉默了一会。

"到底怎么回事？"看隋云飞慢慢平静下来了，李瑞宁还是忍不住问了一句。

"没什么。"隋云飞摇摇头，"我大概要出门一趟，回来再跟你解释吧。"

李瑞宁看着这个明显比自己小了不少的年轻人，无奈地苦笑一声："好吧，你要去哪儿？出远门的话，我帮你订票吧。"

"谢谢。"



3.



隋云飞在半个多小时后拿到了电子票的短信，揣着身份证，简单的一个旅行包和iPad，还有一台PSV就上路了。李瑞宁开了车过来，直接送隋云飞去机场。

从市区到机场也就半个多小时的路，这是小城市的好处。车载音响放着《月恋花》，这是上个时代最经典的歌曲之一。隋云飞闭着眼睛，李瑞宁也没说话。尽管两人认识的时间并不长，这一刻倒如老朋友一般安静。

后来还是李瑞宁忍不住先点了根烟自己抽上，也不开车窗，看着前面的路。机场周围的住户不多，一些4S店和高档服装店在道路两旁飞快地后退。这里在二十年前是荒芜的郊区，很多现在城市里西装革履的中年人在这里度过童年时代。随后这里就变成了开发区，帮助这些长大成年的孩童迅速累积财富。直到有一天有人仰头看见麦道带着呼啸从空中划过，也许有人才意识到某个时代似乎是真的结束了。

“不想说说吗？”

隋云飞摇头，又闭上眼睛。过了一会睁开，从驾驶台上拿过烟和火机，给自己点上。

机场大厅里人流并不多，尽管这座城市对机场的需求没有想象中那么大，机场还是和很多没有被强烈需求的东西一样出现在大家视野里。

其实很少出门旅行的李瑞宁看着隋云飞熟练地去换登机牌，帮他提着行李到安检口。一般到了这里就是分别了，又不是火车站能随便买站台票。隋云飞这会才表现得更冷静一些，对李瑞宁抱歉地笑笑：“对不起，回来我会详细跟你说。”那笑容里好像有无限凄苦，让李瑞宁看得有些动容。

“别在意。”李瑞宁也想不出什么精彩的安慰人的话，只能嘟囔着说道，“命运是道菜，学会享受它。”

隋云飞知道这是关于某个奇幻漫画里的梗，这句话让他觉得略微有些放松，点点头：“谢谢你。”

“等你回来再说吧。”李瑞宁在机场禁烟的牌子下飞快地比了个中指，把红塔山拿在手里，“一路平安。”

隋云飞不矫情：“谢谢，我会尽快回来。”

飞机带着巨大的轰鸣声扯上万米高空，透过遮光板打开的窗口看外面，整个世界清新洁净，只有蓝天和视野正下方的云层。空姐们繁忙地进出，开始询问客人要什么饮料，喜欢米饭还是面条。

在飞机平稳之后，隋云飞打开掌机，跳出的游戏画面里流淌着青春洋溢的音乐。《女神异闻录4》是个轻松而充满欢乐的故事，它也是这个系列第一次以官方中文的的形式呈现在世人面前。刚才撕开这游戏包装的时候，隋云飞才感到有点怅然。

飞机晚点十分钟在广州新白云机场降落，比老机场距离市区更远的新机场宛如科幻小说里所描绘那样，巨大的玻璃房子将阳光过滤后投射在旅客的身上，让一切都显得格外温暖。伴随着熙攘的人流，隋云飞走出国内出口，在人来人往的过道中寻找着机场大巴的站点。

这本就是一场没有希望的旅程。隋云飞坐上机场大巴后这样对自己说，试图改变命运的个体都很渺小，在这浩瀚的时空里。

上一次来广州是2009年，隋云飞还能记得自己当时为赶凌晨发车的京广线特快，在火车站门口的麦当劳里玩了一夜的PSP。那一夜隋云飞把一个《魔界战记2》的角色练了又练，最终在冯曦妤的麦当劳广告歌里昏昏睡去。当隋云飞醒来的时候，火车站门口的广场上正发出微微曦光，淡淡的雾气笼罩在冷冽的风里。隋云飞就在这样的清晨拎起背包，走进候车大厅。

三年过去了，隋云飞听着周围熟悉的白话交谈声，总觉得自己像是在莫比斯环里打转的一个什么可怜家伙，看不到过去也看不到未来。

乘坐机场大巴一路穿过白云区来到天河，途经百脑汇、颐高数码和太平洋电脑城等熟悉的地方。有了地铁之后这里倒是不再堵车，但人潮依旧，甚至比以前更汹涌。隋云飞在人群中看到很多和自己一样瘦弱单薄的年轻人，他们穿着朴素的T恤，背着电脑包，徘徊在忙碌的世界里，和曾经的他一样不知所措又执着。

经过亚运会一役之后，广州的交通似乎比以前顺畅一些。隋云飞觉得这可能是自己的错觉，现在是上班时间，如果交通依旧拥堵那也太没天理了。

广运楼站下车，隋云飞穿过天桥。熟悉的街道依旧是那样，只是很多店铺都换了牌子。隋云飞想要仔细辨认一些门面，最终还是那个卖杂志的老板先认出了他。

“靓仔，好久不见啦。”

隋云飞以前经常在这里买游戏杂志，偶尔也买八卦杂志。游戏杂志就自己看完给小青，八卦杂志通常看完之后给直接小青讲故事。

付钱买了一本新出的游戏杂志，隋云飞下意识地抬头看了一眼对面的木棉花树。那棵树上没有树叶，只有红艳艳的花盛开着。相传木棉花落下在人的肩膀上就会带来灾祸，小青倒真的是被木棉花落在身上过，大家还因为这个开过玩笑，毕竟玩游戏的人总是愿意相信点神秘主义的东西。

想到小青，隋云飞鼻头一酸，拿着杂志落荒而逃。

距书摊不远的地方有个露天茶座，这种天气居然也有遮阳伞摆在外面。隋云飞以前经常笑话广东的朋友零上七八度就穿个羽绒服走来走去，如今看见年轻人们四散坐在户外，倒真有种时代进步了的感觉。

在露天茶座坐下，被老板用粤语招呼，隋云飞回了一句，那边老

板立刻换成普通话。

三年对于这条街道来说没什么不同，隋云飞能看到整条路上不少商家都换了名字，高高耸立的木棉树怕是也不能久矣，他在露天茶座要了一杯可乐加冰，惊得戴着手套的老板看他的眼神都有些诡异，这才掏出手机看了一下自己写的备忘录。

想了想，隋云飞还是给李瑞宁打个电话。

"我到了。"

"嗯。"李瑞宁那边应该是在工作，应了一声，听隋云飞这边半天没说话才说道，"注意安全。"

"谢谢。"隋云飞不知道怎么表达自己的心情，他下意识抬头看看天空，湛蓝无云无法表达自己现在的心情。

不知道为什么来，不知道为什么走，大多数时候人生就是这样。隋云飞低头翻了翻游戏杂志，还是游戏好，有目的有始有终。不管是否完满总给个明确答复。

可乐很凉，隋云飞有几年没碰过这玩意了。随着年龄增长，无休止的熬夜，跟朋友一起玩游戏的快乐什么都慢慢不见了，现在他也慢慢步入要注意身体的行列。

大概这么做了几分钟心理建设之后，隋云飞起身拎着背包。

三年前隋云飞来广州时也是在这里的一家西餐吧坐了一块整天，那时候关于他和小青的回忆已经被时光冲散了不少，本以为淅淅沥沥感慨一阵就过去了。隋云飞觉得很多年就是一瞬间，他站在这里，时光走得匆快而轻蔑，而自己什么都没剩下。

这是常有的感慨，看着肩并肩进出咖啡厅的学生情侣，隋云飞喝掉最后一口可乐，冰凉的寒意沁入头皮。拍了拍脑门，隋云飞起身结账，背起双肩包走向对面的小区。

小区保安用警惕的眼神看着这个明显不是本小区住户的年轻人，经过这么多年，小区保安已经换了一拨又一拨，这里的房价也从不足万元到现在的四万三千八起售。

一切的变化就像是在一呼一吸间完成，不容抗拒。

"登记。"保安对着隋云飞伸手做了个止步的动作，脸上没什么表情。

隋云飞脚步都不带停的，从另一只口袋里掏出一张出入证，三年前他重回广州时办的，还留了五十块押金在物业那里。

保安看了一眼就知道这张出入证是真的，只能无奈让开。

进小区里先看到的是高高垒在一排紫荆花树后面的游泳池，让人只能仰望不能偷窥。游泳池冬天不开放，隋云飞看着那些铁丝栅栏，想起自己和小青还有她朋友在楼顶用高倍数摄像机观赏游泳池的日子。

越是靠近，回忆就越多。

电梯很快，二十八楼转眼间就到了。隋云飞站在那个门牌号前犹



豫了一下，轻轻敲门。

隔了一会，隋云飞才感觉到有人透过猫眼窥视自己，问话的声音干巴巴的透着一股压抑。

"找谁？"

这是隋云飞第一次面对小青的家人，他尽量努力让自己的声音听起来平静。

"您好，我是顾兮青的朋友……"

门那边沉默了一下，像是思维中断了一样。隋云飞很有耐心地站在门口等了足有近一分钟，听见防盗锁拉开的声音。

大门打开了，隋云飞看见小青的母亲，一个超过自己想象的年轻漂亮女人。小青曾经笑说自己和妈站一起更像姐妹，眼前这个女人的确配得上这种称赞，只是女儿的过早离世让她显得异常憔悴，双眼里布满了血丝。

隋云飞对着小青的母亲躬身鞠了一躬，带着深沉的回忆再一次踏入小青的家中。

4.

隋云飞第一次看到小青的时候是在2005年的9月30日，全国熙熙攘攘的黄金周开始前一天。一个星期前，原本预定在家打满整个假期游戏的隋云飞端着个PSP陪同事去火车站排队买票，鬼使神差地也买了一张去黄山的车票。

没有卧铺只有硬座，隋云飞想想自己上一个黄金周就是七天游戏，总觉得人生像是缺了点什么。脑袋一热之下给两部掌机充满电，装了两件衣服揣上银行卡就上了车。

上了车隋云飞就后悔了。

硬座火车从广州到安徽要差不多二十多个小时，火车上的人多到让人无法想象。提着巨大编织袋的中年人，背着书包的学生，满脸冷艳高贵的白领，业务员打扮的小年轻……这里构成了一个完整而混乱的世界，让习惯了在电脑屏幕前掌控一切的隋云飞顿时无所适从。更糟糕的是他甚至没有可能从车上走下来，不断挤上车的人流一直到开车的前一秒才算暂时停下。隋云飞只能抓着自己的背包靠在车窗一侧，看着火车站上无数送行的人挥手。在这样拥挤的日子，分别实在难以成为一件伤感的事，因为它实在太匆忙，太混乱了。

几乎所有人都在说话，有的人掏东西吃，有的人拿出报纸和书随意地翻着。不仅是过道里站满了人，就连车厢连接的地方也有人铺开张纸就席地而坐。

列车开动之后隋云飞的心情反倒平静下了。既然已经上路，那就去自己未曾到过的地方好了。八十年代有首诗说"既然选择了远方 / 就风雨兼程"，隋云飞在一片嘈杂中艰难地把背包抱在怀里，掏出NDS打开《为你而死》。

《为你而死》是NDS首发游戏之一，全程利用触摸屏完成各种小游戏，故事主题是追姑娘。游戏中追女孩子都要上天入地，现实生活中更不用说。2005年的隋云飞耻力极高，打开NDS连摸带吹，在周围人的诧异目光中玩得挺开心。

坐在隋云飞旁边的是一个戴眼镜的男生，长头发白衬衫，背着个相机包，脸上笑容不多。眼镜男生身边坐着个同样白衬衫的长发帅哥，手里拿着个iPod正在摇头晃脑地听音乐。

对面坐了个四十多岁的大妈，上车就开始剥茶叶蛋吃得很忙，看隋云飞玩游戏的眼神有那么点惊讶，估计是从未领教过活的宅男在面前是什么样。

火车里上放着糟糕的流行音乐，列车广播员用甜美的嗓音祝大家旅途愉快。隋云飞抬头看看那些站在过道中央的人们，总觉得愉快这个词在这种情景下无论如何用不到。

列车过了韶关之后，旁边的眼镜男生和几个同学开始隔着人群说话，最终成功地说服了茶叶蛋大妈

和她身边那位中年男子换了个位置，凑过来几个青年学生挤在一起开始打牌。

隋云飞低头正玩着游戏，对这一切并不在意。那几个人大概觉得这个玩游戏机的宅男不太好说话，没跟他打商量也换个位置。

玩了一会，隋云飞保存进度后正打算掏出本游戏杂志翻翻，忽然发现自己身边坐着的人已经换成了一个带棒球帽的女生。

这个女生一头黑长直，棒球帽遮住了大半张脸，身上穿着印有世界和平标志的短袖T恤，露出的胳膊纤细雪白，在火车的灯光下甚至有些耀眼。

更耀眼的是女孩的一双长腿，因为只穿了一条短裤，女孩的双腿几乎都裸露在隋云飞的视线里，这让他感到很不好意思，赶紧移开目光。

对于来自陌生男性的目光，女孩总有最强烈的知觉。感觉到隋云飞注视着自己，女孩嫣然一笑，把手里最后两张牌甩出去，扭头对着隋云飞又微笑了一下。

"你好。"

再平常不过的萍水相逢问候，隋云飞竟然愣了足有好几秒钟才反应过来。

"你好。"

女孩又是一笑，没再说什么，跟几个男生一起玩牌。隋云飞这才意识到这是个自发组织的小型旅行团，估计目的地是去黄山看日出。用脚趾头想也能知道10月1日的黄山会热闹到如何让人崩溃，隋云飞不由得对这些看起来还是学生的青年们产生了一丝同情。

扑克大战持续了快两个小时，最终收工的时候女孩没有回到自己的座位上，而是留在隋云飞身边，眨着眼睛对他笑笑。

"你刚才在玩NDS？"

这是一种类似于同道中人的暗号，隋云飞以前从未有过类似的体验，他感到一阵从心底发出的战栗，随后变得不知所措，不知道如何应对。

幸好女孩有救场的后招，问隋云飞借NDS来玩玩。那时候的隋云飞依旧年轻而青涩，他手忙脚乱地掏出NDS递给女孩，看着她熟练地开机进游戏。

看见隋云飞用的是烧录卡，女孩撇撇嘴："游戏好多，你平时都喜欢玩什么？"

"主要是《节奏天国》和这个。"隋云飞看女孩用触摸笔不停点《为你而死》女主角的脚，让她不断尖叫，总觉得这样的行为不应该出现在她身上。

女孩进了游戏，正赶上这一关是要不停摩擦游戏中女主角的手臂和脸颊。连续擦动触摸笔的女孩在隋云飞看来有一种别样的美丽，不是身为宅男肯定看不懂的那种美丽。

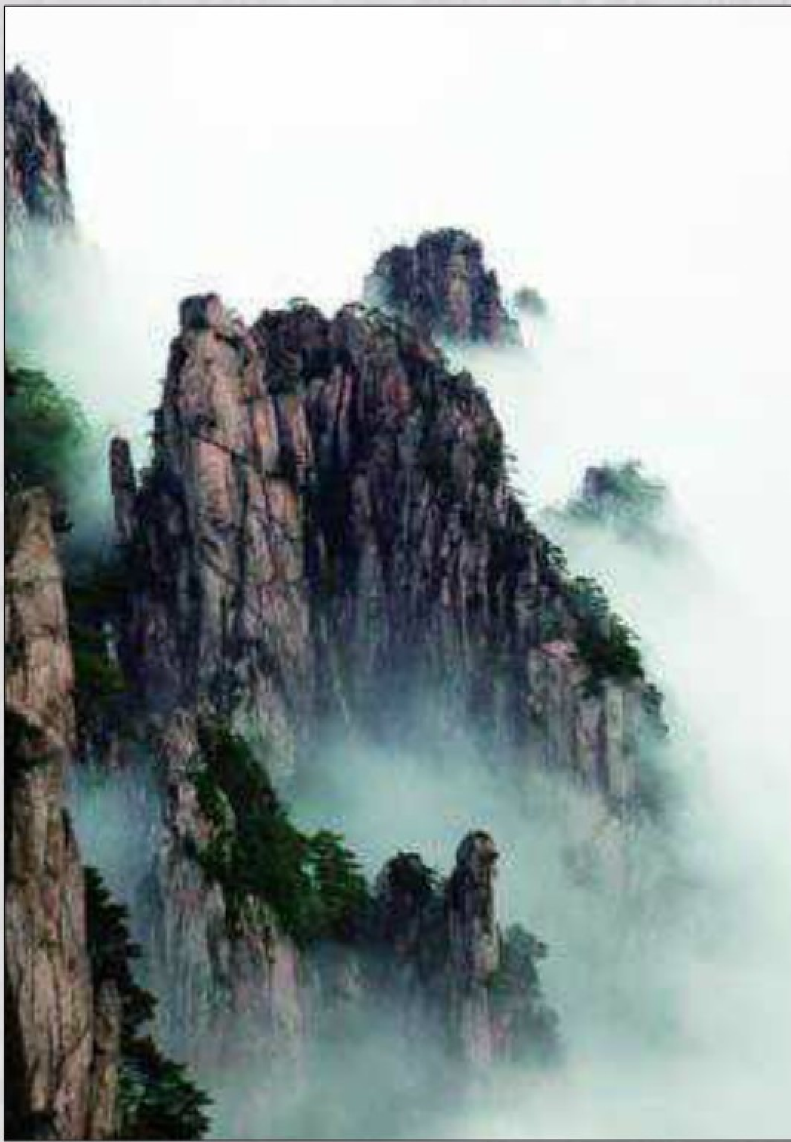
尽管隋云飞跟人搭讪的等级低于平均水准，还是问到了女孩叫顾兮青，美院学生。今年跟几个热血同学打算去黄山看日出，看那些脖子上挂着相机的男生，隋云飞不禁有些羡慕。

整个下午顾兮青都在玩隋云飞的NDS，把备用移动电源都玩光了还有些意犹未尽。隋云飞很少有这种看一个女孩在自己身边打游戏的经历，心中感慨着，努力欣赏着，时间倒也过得飞快。

到了晚上车上空调有些冷了，顾兮青双腿缩了几次，隋云飞犹豫了一下，把自己放在包里的外套拿出来递给顾兮青。

女孩接过外套，对隋云飞笑笑，盖在自己腿上。

隋云飞感到旁边有一些不太友善的目光盯着自己，那几个看似在呼朋引伴玩扑克聊天的男生好像都在注意自己。想到学校里那种众星捧月的场面，隋云飞有些理解且自嘲地笑。纵然刚刚工作了几年，自己对学校里的那些常见桥段居然忘得差不多了。



到了晚上火车路过鹰潭的时候，隋云飞正想下车去买点吃的，顾兮青已经站起来了，还做出邀请："要不要下去透透气？"

在九月底的鹰潭车站上，十点刚过的空气还算清凉。从闷烘烘的车厢里走出来能立刻赶到一阵舒畅。

顾兮青几乎是跳着出的车厢，在站台上蹦了几下，一头长发在棒球帽下飞扬。迎着车站的灯光让隋云飞看得一阵发愣。

鹰潭的特产很多，车站上照例有卖所谓鲈鱼，也有灯芯糕板栗什么的。样式很多，让下车找食的旅客看的眼花缭乱。隋云飞正打算掏钱尝尝据说是真·暗黑料理的车站食品，那边顾兮青已经冲过来了，手里挥舞着一个井上多罗的小钱包。

"我来我来！不许掏钱！"

隋云飞不听，继续掏出钱包，并指向那条黑乎乎的据说是清蒸鱼的东西。

姑娘脚步比隋云飞的动作还快，几下蹿过来按住他拿钱包的手臂，把一张粉红色纸币递过去："老板，来两条鱼，两个鸡腿，八个茶叶蛋，一包鱼肠，一包灯芯糕，还有茄子干和南瓜干……"

原本打算跟女孩上演一番争执的隋云飞彻底惊呆了，他看着顾兮青拿塑料袋把一堆吃的装进去，觉得自己的世界观有点崩溃。

低头整理完袋子的顾兮青看到隋云飞的表情，不禁跺脚："唉，你想什么呢？我还有那么多同学呢，总要给他们带一点。"

隋云飞点点头，于是干脆自己也买了不少东西，两人拎着大包小包回到车上给顾兮青的那几个同学分而食之。

吃过东西之后，那些小男生看隋云飞的眼神倒不是那么敌视了。于是隋云飞脑袋里几乎本能地冒出一行字——"给顾兮青的同学零食吃，好感度+5"什么的。



5.

从广州到黄山不过十九个小时，说长不长说短不短。在进入深夜之后车厢里的人已经渐渐少了，大部分乘客也都进入到半睡半醒的状态下。顾兮青的几个同学反倒很精神，有人拿出报纸和扑克给同学算命，说着说着还用眼角余光瞄顾兮青。

顾兮青坐在隋云飞身边翻游戏杂志，跟隋云飞说自己以前玩过的游戏。美院的女生对人设有一种近乎于执着的严苛标准，顾兮青说自己因为人设的缘故放弃过不少游戏，譬如曾经轰动一时的《异度装甲》。

"看到黄飞鸿那个名字我就不行了，游戏剧情再精彩也受不了。"顾兮青小口咬着不怎么好吃的蒸鱼嘟囔说，"后来总有人给我推荐，太讨厌了。"

隋云飞想了想说："我觉得剧情还是挺重要的，就像看电影，不同的角度，不同的人生。"

"没那么高深吧。"顾兮青嘿嘿笑，"就是个消遣嘛。"

隋云飞想反驳，又觉得女孩说得不算错。在车窗外城市和山峦都一一掠过视野，灯火通明的车厢里弥散着让人头疼的味道，隋云飞不知怎么就心里一动，掏出了放在背包的PSP。

"还有点电，要不要玩一会？"

顾兮青看到PSP有些惊讶地低呼了一声，在2005年，对于很多女孩来说PSP还不仅是游戏机，而是一种时尚。那时候的PSP还厚重而巨大，可已经算是掌机里最好看的造型了。顾兮青接过隋云飞手中的PSP，没有着急开机，而是像许多小女生拿到电话那样上下翻看了一通。

这是一台白色的PSP，套了一个很普通的塑料水晶壳，擦拭得很干净，看得出平时使用中还是很受爱护的。

"买的时候很贵吧？"顾兮青摸了一会才推开电源键，这个动作让隋云飞确认了眼前的女孩果然是个爱游戏人。要知道很多人最开始用PSP的时候都对电源键很不习惯。

UMD装的是首发的无双，PSP的画面对比NDS实在是有些震撼，顾兮青惊叹了一下很快投入进去了。

隋云飞又在旁边看顾兮青玩游戏，对于他来说这个场面比一路上的任何风景都吸引人。

过了下半夜，很多人都醒了。各种准备下车的活动让车厢里一阵忙乱，顾兮青玩到PSP也没电了，有些不好意思地吐了吐舌头："对不起啊……让你一路都很无聊。"

隋云飞摇头："怎么会呢，有人说说话比什么都好。"

"你也到黄山？"

隋云飞犹豫了一下，摇头道："没有，我去芜湖。"

顾兮青眯起眼睛笑一笑："不知道回来的时候还会不会碰到你。"

隋云飞迟钝："你们玩开心……"

"芜湖有什么好玩的吗？"

"不知道。"隋云飞说实话，"听说赵薇是那里人，还有就是每个月都有演唱会。"

"这个月是什么？"顾兮青刨根问底。

"张学友的《雪狼湖》。"隋云飞想了一下就记起来，张学友似乎要在这个长假开始巡演，这一站的确是在芜湖。



顾兮青仰起头想了想，有些不好意思地问道："你在芜湖停几天？"

"还不知道。"隋云飞说实话，旅游都是毫无计划的冲动。

"那……你可不可以等我一天，我去过黄山后到芜湖找你，咱们一起看张学友的演唱会？"顾兮青笑眯眯地提议说，"我长这么大还没听过张学友的现场呢。"

"……他不是经常去广州吗？"

"我又不是广州人。"顾兮青摇头，"这几年才搬过去的。"

既然话已经说到这份上了，隋云飞当然乐意从命。惟一比较纠结的是雪狼湖的票价，听说内场好位置要差不多半台PSP，对很多人来说绝对是超奢侈的享受了。

这不是隋云飞第一次接到来自女孩的邀请了，他工作得早，经历过不少社会磨砺，也不是没见过热情开朗的女孩。可这是隋云飞第一次觉得遇到了那种"我们是同类"的女孩，这种发现让他觉得有些激动。纵然那些美院小男生的目光又好像能杀人，他还是开心地期待着一天之后是不能能再见到顾兮青。

顾兮青没让隋云飞失望，果然在一天之后只身一人拎着包跑到芜湖，在火车上给隋云飞打了电话。

看到火车站人来人往里的那个棒球帽女孩，隋云飞觉得自己的心脏像被什么东西击中了，不争气的跳动了几下。顾兮青一个人的身影在来来往往的人群中显得有些单薄，却耀眼的让人无法直视。手里拎着个旅行袋的姑娘对隋云飞微微一笑说："我是个守信用的人。"

隋云飞当时却很煞风景地问了一个问题："你那些同学呢？"

"都各自散了，拍完照片各忙各的，约好了互相短信报平安。"顾兮青扬扬手机，"你呢？买好票了吗？"

"幸不辱命。"

之前独自在芜湖晃荡了一天的隋云飞在尝试了臭豆腐和烤串，还去傻子瓜子总店拜访了一圈之后，已经无聊到要靠街边的旧书店来打发时间。围绕着镜湖周围有很多热闹的商业活动，身高腿长的姑娘端着可口可乐的杯子展现妩媚的微笑。更多的是三三两两的情侣，或并肩行走，或互相依偎。在这热闹中隋云飞才第一次明白自己到底有多孤独，他的大多数朋友都是网络上的一个个ID，而不是这种可以在热闹日子一起出来笑闹的人。

距离镜湖不远就是安师大的校门，那些看似很有气势的柱子旁边也有学生情侣在一起，大家的表情和动作都很腼腆，像是还没学会享受恋爱的快乐一样。

隋云飞在这里一直呆到夜很深，小吃街上依然很多行人。步行街周围的热闹中，隋云飞随手翻开一本书，从宾馆的窗口看下去，喧闹的城市在他的视野里缩小了许多倍，成为一种难以言喻的景致。

顾兮青的出现让隋云飞不再感到孤单，因为演唱会是晚上举行，两个人在街上又重复了一遍隋云飞昨天做的事。同样的事再来一遍的时候，隋云飞感到了一种由衷的快乐。

就像电流淌过心头。

《雪狼湖》很好看，粉丝的狂热感染了两人，尽管买的不是最贵的内场票，还是跟无数不认识的年轻男女一起挥舞着双手声嘶力竭。散场的时候隋云飞觉得自己整个人都快要粉碎了，身边的棒球帽女孩却还脚步轻盈，于是愈发确信了在某些领域女性确实比男性体力更好。

"吃个宵夜吧！"顾兮青还在兴奋，"早知道这么好，当初在广州就该看了。"

两个人找了个夜档，隋云飞点了一大盘小龙虾，顾兮青不太能吃辣，一边赫哧赫哧地喊辣喝水一边吃了许多。

当天晚上没有发生什么奇怪的事，顾兮青在隋云飞的隔壁开了间房睡下，两人相约在这里多留一天，然后一起回广州。

隋云飞在那之后很多年也没有跟人说过，那是他睡得最开心的一夜，在酒店里拿着掌机傻笑到下半夜。



6.

隋云飞自己都不太明白，为什么就这样跟顾兮青开始交往了。两人一起回到广州，随后利用长假剩下的三天时间见了三次面：一次是隋云飞要去海印广场买游戏，一次是顾兮青想去一德路买毛绒玩具，还有一次两个人真的是没什么借口了，干脆一起跑到天河城看了个电影。

看那场电影的时候，隋云飞终于有点开窍了，傻兮兮地去拉顾兮青的手，被象征性地挣扎了一下后，手指和手指就没再分开。这个过程那样自然顺利，以至于隋云飞每次想起这个场面，总会有一种梦境般的不真实感。

隋云飞在一家网游公司工作，2005年末的网游市场还处在第一批蜂拥而至公司不断倒闭的时期，待遇不能说好也不算太坏。平时没什么业余生活的隋云飞在跟顾兮青交往后变得活跃起来，每到周末就跑去接顾兮青回市区。

顾兮青上学的地方距离广州差不多有半个城市那么远，在孤岛上的大学城宛如科幻小说中所描写的那样，各种奇怪的建筑在阳光下熠熠生辉，美院也坐落其中。隋云飞在顾兮青的带领下参观过美院神奇的围墙，上面的各种喷绘作品就像外国电影里的一样张扬。大学城的路上经常没什么人，两个人就顺着公路一直走啊走，阴雨连绵的天气里有时能看到地平线尽头的雷光像游戏里那样笔直落下来，在视野的远方形成一道光柱。等两个人走到累了，就随便找个公车站上去，出校园去吃饭逛老鼠街。

隋云飞有时候就会疑惑，顾兮青为什么会喜欢上自己，他也直言不讳地问女孩。顾兮青也不知道怎么解释，努力想了想说：“大概是不同吧。”

“不同？”隋云飞有点傻眼，自己是最普通不过的一个宅男，哪里有什么跟别人不同的地方？

顾兮青慢慢理顺了自己的思路，解释说：“你看我周围的同学，哪个不是标新立异地想要表现自己？你就是跟他们截然不同，又跟我有共同话题，我才愿意相信你吧……”

这解释马马虎虎说得过去了，虽然有点像“你是一个好人”这种可怕的结论，毕竟隋云飞还是成功了，自然也就不会抱怨。

恋爱的时光总是过得很快，不知不觉两个人认识了大半年。这半年多的时间里隋云飞期待着每一个周末，顾兮青家里不让她谈恋爱，这件事就一直瞒着。隋云飞总是装作不经意地跑到顾兮青家楼下的街上吃饭，然后在街角等着顾兮青过来跟自己接头。那家书摊就是隋云飞经常光顾的场所。隋云飞在这里呆得不好意思了，就买一本书或杂志跟老板闲聊，狂盯着顾兮青家里的小区门，像个跟踪狂。

有时候顾兮青也大胆，电脑出问题了之类的事就直接喊隋云飞来自己家。家里没人，两个人手拉着手坐在电脑前看整理硬盘碎片的屏幕，也觉得刺激又温馨。隋云飞偶尔不免想起自己小时候在家里偷偷玩游戏的场景，有时候他也偷吃奶粉，用勺子一口一口地舔。那种有点偷偷摸摸的甘甜，正是恋爱最让人神往的部分。

顾兮青据说小时候被家里管得极严，因此有了丰富的对父母斗争经验，各种巧妙的规避让隋云飞叹为观止，认为自己的女朋友简直能去演谍战大片。两人在广阔的城市里来来回回，留下了许多诸在如麦当劳互相吸对方杯子里冰块的记忆。

顾兮青对游戏的热情让隋云飞开心，他觉得自己总算做到了梦中理想的那件事——找一个喜欢游戏的女朋友跟自己一起玩。

2006年5月，顾兮青生日的时候，隋云飞送了顾兮青一台粉红色的NDSL当作贺礼，给小姑娘感动得不行。两个人旁若无人地在餐厅里抱了很久，直到身边的服务员干咳几声提示上菜才分开。

隋云飞始终都能记得顾兮青那天的笑脸，那是他一生都无法忘记的场景。

时间就像硬盘，久了就会出坏道。隋云飞也不知道自己什么时候开始跟小青有了矛盾，情侣之间总是很难记得第一次争吵是因为什么，就像RPG里的勇者其实不太记得最初村子里的姑娘一样。两个人的矛盾在06年底开始越发集中，已经毕业的小青经常一个人坐在隋云飞面前发呆。隋云飞不知道发生了什么，他试图了解，可女朋友总是不给他正确答案。

人生不像猜谜游戏，猜中了有奖励，不想猜也可以随时放下。许多难以解决的问题摆在面前，勇者和欢乐都会败下阵来。隋云飞的公司在残酷的网游竞争中活下来了，而且迎来了一个发展高峰。一款籍籍无名的赛车游戏，在线人数不过区区五万多一点，每个月的营收已经超过了当时很火爆的一些3D MMORPG。有玩家在游戏中一掷千金地买价值上万元的豪车，也有人每天换几百元的涂装。游戏成了炫富的新战场，许多青年斗志昂扬地投入其中。

2006年的圣诞节，隋云飞请小青去中森名菜吃饭，两人在排队等候的宾客里相对无言。隋云飞发现自己认识的那个活泼欢乐的小青不见了，现在的顾兮青心事比他还重，经常眼神飘向不知何处，偶尔即使露出笑容也带着一股无奈味道。

隋云飞很想问为什么，可他知道就像以前很多次问起的时候那样，他得不到答案，只能换来一阵争吵。

那是两个人在一起过的最后一个圣诞节，在那之后的春节前两个人分手了。隋云飞一个人跑到东川路的酒吧里喝了一夜的酒，回家对着镜子不争气地哭了半个晚上。电影里演的失恋可以颓废一整个月这种事都是扯淡，第二天早上还要起来继续上班，这就是生活。

大概是所谓的情场失意规律击中了隋云飞，他在第二天上班的时候听到了一个消息，自己曾经无聊写了放在网上的一部小说被出版社看中，并且公司也打算利用这个版权做一款网页游戏。出版合约和游戏改编授权的两份合同放在面前，隋云飞茫然地翻了两遍合同，学过法律的同事帮他指点了一些细节，一整天时间隋云飞光顾着跟一个编辑和一个运营总监握手寒暄了。等到晚上的时候，隋云飞的银行帐户已经被提前上升到了金葵花级别。

这是一个让人疯狂的年代，所有年轻人都抱着功成名就一夜暴富的梦想在北上广打拼，隋云飞也不能免俗。只是在见过了足够多的人和事之后，他觉得自己的心思已经变淡了，理想和欲望有时候分不清谁是谁，索性一起按捺下去。当天晚上隋云飞请全公司的同事去吃了自助餐，大家都羡慕又嫉妒地恭喜他。美食与美酒组成的热闹中，隋云飞偶尔看向窗外。大雨中的城市像让人迷失的寂静岭，走来走去，不知道谜题在哪里，不知道解密的方法在哪里。

在这之后隋云飞花了大约一个月时间修改作品，同时高调出席了公司的签约发布会，拿着巨大的支票给一些新闻记者拍照。这种莫名其妙的成功并不能让人喜悦，隋云飞觉得自己像是个任人摆布的扯线木偶，他僵硬地微笑并说了很多言不由衷的话。在心里隋云飞安慰自己，这都是为了生活而已。

一个月期间，隋云飞给小青平均每天发两条短信，写一封信，还打至少十个电话。小青大多数时候不会接听，也没有任何回复。隋云飞也疯了一样去过小青住的地方，在那里的咖啡厅枯坐一天也没有看到她的身影。有几次隋云飞坐在沙发坐上恍惚，他想着自己冲到小青家里跟她道歉，要求她回到自己身边，最后征得她家里人的同意，两个人一切携手走向婚姻殿堂。

最终隋云飞什么都没做，他只是在那里凝视着自己才知道的远方，陷入深深的难过之中。

三个月后隋云飞完成了游戏的顾问工作，辞职开始了全国各地的旅游，他在火车上看到了很多欢



声笑语的人。这时候PSP已经在国内开始疯狂流行，年轻女孩越来越多人手里拿着游戏机，听歌看电影打游戏。隋云飞再也没有任何心情同那些女孩子们搭讪，他在去成都的火车上遇见了一个老者，老人拿着筷子，就着半只咸蟹喝了一瓶四两装的白酒。隋云飞递给对面老人一包自己买来未抽过的香烟，看着老人裂开嘴对他笑。

老人是从江西过来的，就是隋云飞最初跟小青一起下车的那个鹰潭。随口讲了些自己以前的事，老人从蛇皮口袋里又掏出一小瓶白酒，示意隋云飞拿着，自己又掏出一瓶。粗糙的绿瓶子上面的商标歪歪扭扭，正是四川众多白酒厂里的一款。

隋云飞从背包里掏出火腿肠和鸡爪，跟老人对着吃起来，偶尔喝一小口辣得挤眉弄眼，看老人像喝水一样一口接一口，隋云飞忽然产生了一种意外的羡慕。

自己的人生问题也许就出在这里，相比这些随性活着的人们，自己是有些太不够洒脱了？

带着这样的想法，隋云飞在四川住了三个星期，从成都到眉山、乐山和都江堰，最后又出了川去重庆。在每天拉肚子的火锅满街的萌妹子中，他也学会了不少骂人的粗话，还在四川见了几个以前游戏论坛认识的网友。几个人白天就去街机厅打游戏，晚上啃兔头打望美女，时间过得真快。只有偶尔半夜睡不着，仰望自己不认识的天花板，会想起小青。发短信觉得自己没骨气，写信又不知道对方是否有心情看完。隋云飞只有在游戏机上看到给女主角起名的时刻随手写上“Qing”的注音，然后骂自己没出息。

但无论如何，隋云飞总会持续不断地想，小青现在怎么样了，她还好吗？是否有别的人已经占了她的心，她在寂寞的时候会不会想起自己。想着这些，隋云飞很多时候都无法入睡。

7.



直到现在隋云飞还能记得自己最后一次见到小青时的一切细节，那是2009年的7月，飞机票最难买的月份。当时隋云飞正给人写一个动画脚本，忽然听到有人说离开广州很久的小青可能是要回去的消息，脑袋一热就去买了张火车票。拿到票之后才清醒过来，早上七点十分发车意味着他必须提前一天赶到车站，而此时的剧本进度只有百分之五十。隋云飞咬着牙熬了四天夜，把文档丢给编辑后拎着包就坐了当天晚上最后一班车到了省会城市，等他赶到火车站的时候已经是快十一点了。在火车站门口犹豫了一会，隋云飞寄存了行李，端着PSP和移动电源一屁股坐到24小时营业的麦当劳里，点了一杯奶昔一份套餐后开始不停地刷《魔界战记2》的角色等级。

那一天隋云飞还买了一份报纸，上面写了一个忧郁的故事，讲一个老男人回忆自己和情人分开之后，在人口不过三十几万的小城市里居然一生都未曾见面。面对浩瀚的中国，十几亿人口，隋云飞内心觉得很凄然。

在火车上睡得稀里糊涂的隋云飞下车的时候，以前公司的经理李琪开着车来接他。李琪是个身高有点电线杆的姑娘，一头短发很飒爽，没事就声称自己喜欢美女，对男人的追求向来不假颜色。隋云飞跟李琪关系好倒也不是因为别的，主要是他不怎么具攻击性。后来隋云飞带着小青来玩过几次，还呼朋引伴的喊了几个美院的美女，李琪反倒显得比隋云飞还开心。

看到一头鸡窝双眼深陷的隋云飞，李琪叹了口气：“你能有点出息么？好歹现在也算是个成功人士了。”

隋云飞丢了两颗口香糖在嘴里，打了个呵欠：“别浪费口舌了。”

李琪无奈地摇摇头，开车把隋云飞送到之前预定好的酒店。

“晚上约了大家一起聚一聚，好好休息一下。”李琪是个爽利人，也不废话起身就走，“不管你跟小青怎么样，人生总是要继续的。”

隋云飞摆摆手，像是说知道了，又像是要赶李琪赶紧走。

跟同事的聚餐充满了回忆，隋云飞说起自己这几年四处旅游的经历，让不少人都颇为羡慕。公司前台小咪就多嘴：“都去四川了，川藏线那么近，怎么不去一趟西藏？”

隋云飞干了一杯酒，引来大家一阵鼓掌，等掌声停下才说：“本来也想来着，而且不想坐车去，想徒步或者骑行。后来还是觉得心里不踏实，去做了个体能测试，人家建议我暂时不要去。说我这种体质的，上了高原线之后十有八九得趴下，自己走没人照顾太危险。我挺爱惜生命的，就算了……”

小咪就撅嘴：“多好的机会啊，要是我一定会去的，身体不舒服算什么啊。”

隋云飞就笑，又解释一下：“高原反应能死人的，我之前看了好几本旅行的书，都说先预测好危险最重要。”

大家说到四川，就说起去年那场意外天灾。有没心没肺的问隋云飞捐了多少钱，隋云飞没说具体数字，他觉得这种事不要成为一种攀比比较好。

大家酒正酣之际，李琪凑近隋云飞耳畔低声问道：“你现在还想回来吗？”

“回来？”隋云飞愕然，“还是做游戏？”

“现在和以前不一样了。”李琪看了一眼正在谈笑的众人说，“市场变好了，经济下滑的年代，不管什么网游都能赚不少。你看那年你卖那个网页游戏改编权才几个钱，现在的页游盈利能力不比传统网游小。你要是回来，公司的总策名头跑不了，如果能在那边上市，至少还有一笔期权。我知道你不缺钱，不过做游戏不一直都是你的梦想吗？”

李琪说这话的表情很认真，让隋云飞不免有些感动：“真是……我不值得你们这么惦记，让我有点不知道说什么好。不过我是这么想的，咱们国家做游戏始终是绕着路，真正好的独立制作人像那个陈什么都得去国外才能混出头。网游行业说白了还是圈钱为主，我真的兴趣不大了……如果你们以后愿意开发掌机游戏，咱们倒是可以合作，我有很完整的创意。”

李琪点点头，微微一笑就再也不谈这个。隋云飞想到如今铺天盖地的网页游戏和各种山寨作品，不免有点唏嘘，又多喝了几杯。

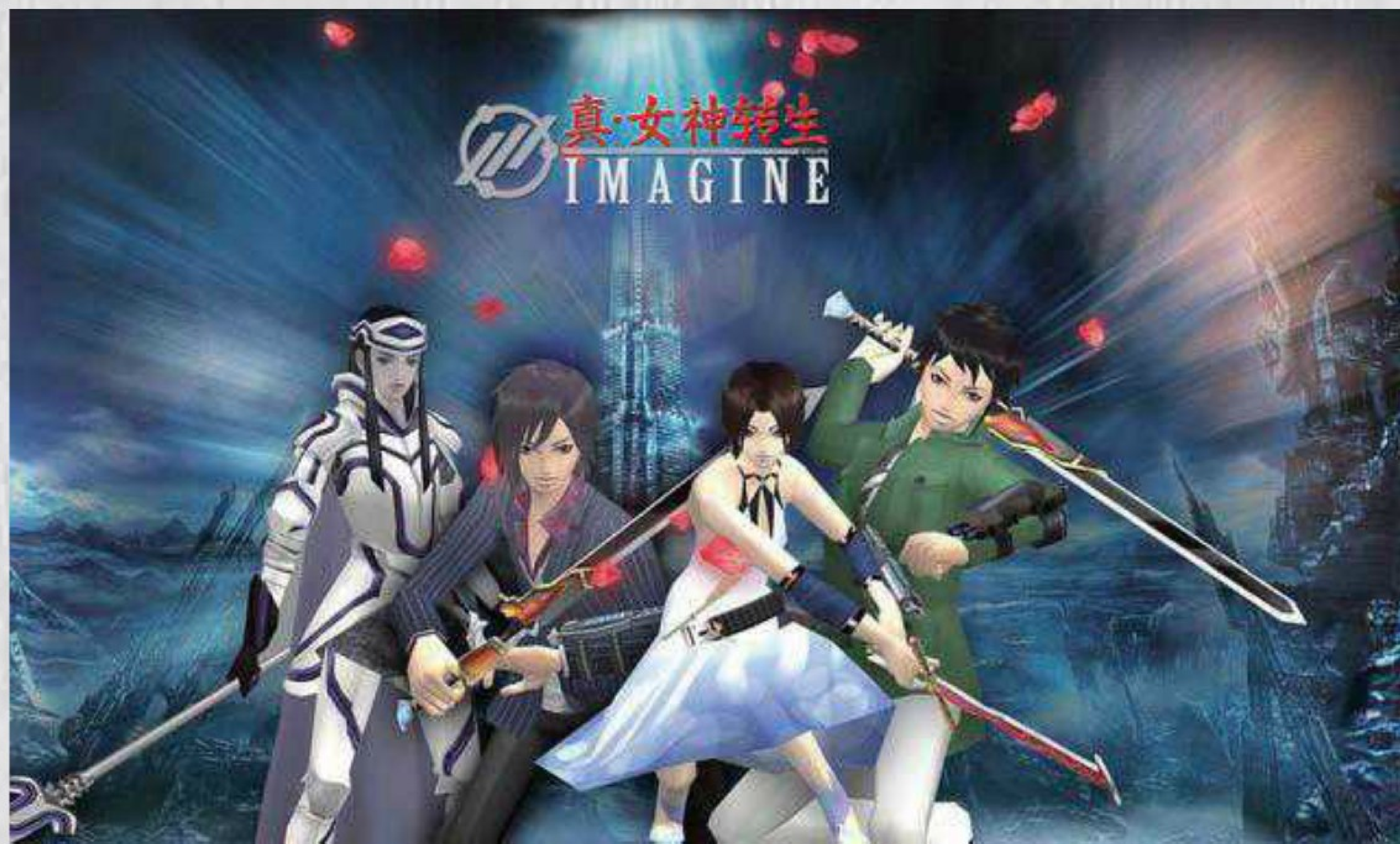
酒是人生苦涩到一定程度的解药，这话真是一点都没错。

喝完酒大家要去钱柜，隋云飞本来也想跟着去吼几首，意外地收到了一个短信。

“明天来我家吧，下午两点。”

是个陌生的号码，可隋云飞很清楚这是谁发来的短信。握着当时新买的iPhone 3GS手机，隋云飞惊讶地呆立街头。刹那间所有的人来人往和三言两语都成云烟，他知道自己始终还是没法割舍那段感情。

跟同事K歌中途隋云飞跑去偷偷压了钱在柜台，一个人逃回自己住的酒店。漆黑的夜洗了澡，隋云飞翻出包里一台笨拙老旧的NDS，那是当初他认识小青时的契机，后来被他珍藏起来。这次来广州鬼使神差地带着这东西，隋云飞也不知道自己的回忆到底是不是值得这样珍而重之。



第二天隋云飞在小青家的物业办了张出入证，押了五十块钱才得以进入之前自己经常偷偷摸摸进去的小区。小青甚至没下楼来接隋云飞，他依然显得过分激动。

2009年的夏天充满了让人躁动的热流，隋云飞看着电梯一个数字一个数字蹦到那一层，敲响熟悉的门，很快看到了小青。

快三年不见的小青脸色一如往日般苍白，头发简短，人更加显瘦，穿着宽松的牛仔裤和T恤，一如几年前那个初见的她一样。

看见隋云飞站在门口，小青也没有表现得过分冷静，犹豫了一下，还是张开手臂。

“欢迎。”

错过了快三年的拥抱带不来什么温暖，两人的相拥维持了一会，还是小青先松开手，给隋云飞拿拖鞋。

隋云飞看到客厅里摆着一台PS3，小青以前就说想要一台PS3，还没等到自己来得及给她买，两人就已经不用再讨论游戏的话题了。

隔着沙发坐着的两个人互相对视，很久都没有说话。

隋云飞很用心地打量着小青，试图寻找她的变化细节。两个人的眼神在空气中交织，却依然是没有什么温度。

最后还是小青开口：“这几年听说你走了不少地方，我也是。”

“我知道。”隋云飞其实通过各种途径都了解过小青的生活，他只是没去打搅。

“谢谢你让我知道你还在关心我。”小青说话的声音很有些颤，“一切都是我不好，对不起。”

隋云飞沉默，他不知道说什么好。难道要说“没关系”？

看到隋云飞把目光落在PS3上，小青自嘲地笑了笑：“还记得我喜欢的游戏吗？”

“嗯，《真·女神转生》和《女神异闻录》系列。你是学美术的，喜欢各种形态的恶魔和民俗传说。”隋云飞对这些事如数家珍。

“是啊。”小青摸了摸自己的发梢，“我以为会出《真·女神转生4》，所以买了PS3。结果你看现在，呵呵……”

隋云飞当然明白，Atlus公司最近几年把重心都放在掌机上，高清作品估计是遥遥无期了。很多为了这公司新作买PS3的玩家都在论坛上骂街。

说起游戏，两个人都显得轻松了一些。随口说着这几年的各种作品，或高兴或讨厌，总是有可说的。隋云飞想起当年自己看一本书，讲一个老人来见了日思夜想的初恋情人，两人之间没说几句话就匆匆告辞。以前隋云飞不知道这样的情节有什么意思，现在他终于明白这才是最真实的情况。

说了一会，小青脸上露出少许倦色，半躺在沙发上：“为什么……要来找我？”

隋云飞想了想，诚实地说道：“我不知道。”

“谢谢你。”小青又说起了和刚才一样的话，“真的谢谢你。”

隋云飞看着靠在沙发上的小青，心中多年前的那一点小小怨恨早已烟消云散了：“别这么说……是我应该谢谢你。”

小青点点头，闭上眼睛，长长的睫毛轻轻抖动。

隋云飞看着这样美丽的女孩，心中不知道说什么好，他想俯身过去亲吻她，他想跟他携手在这客厅里玩游戏，他想听她欢笑，他想带着他走一遍自己走过的路……他想了很多，他愣愣地看着小青。

小青半闭着眼睛，睫毛还是一抖一抖的，对着隋云飞张开手：“别想那么多，来抱抱我。”

隋云飞咬咬牙，迎着女孩的手靠过去。

三年的时光如流星般砸在心头，隋云飞觉得自己的眼泪终于忍不住了。

8.

那一年离开广州的时候，李琪过来送人，塞了一本最近公司出的画册给隋云飞。

“看看这些日夜奋战的成果，有时间再来看看我。”

隋云飞点点头，沉默着走进车站。依旧是人头攒动，在他看来却恍若与自己不相干的世界。

那一年见过小青之后，两个人终于还是没有复合。能见到已经算是意外惊喜，隋云飞越来越学会不奢求什么。带着遗憾和惆怅，他又走了几个城市，最终辗转了一年多还是回到故乡。在那些长长冷冷的冬夜里，隋云飞一个人看书写东西打游戏，像是告别了外面那个世界。只有偶尔出门的时候看见街头越来越多的桌游吧和游戏店，看见湖南卫视上也用水果忍者做噱头，才意识到这个世界越来越与宅脱不开关系了。

就这样又过去了快两年，等到隋云飞以为自己可以慢慢平静下来的时候，小青的故去让他猛然惊觉，自己可能是忽略了什么东西。

这一次来广州见到小青的母亲，隋云飞终于知道了自己疑惑多年的问题。

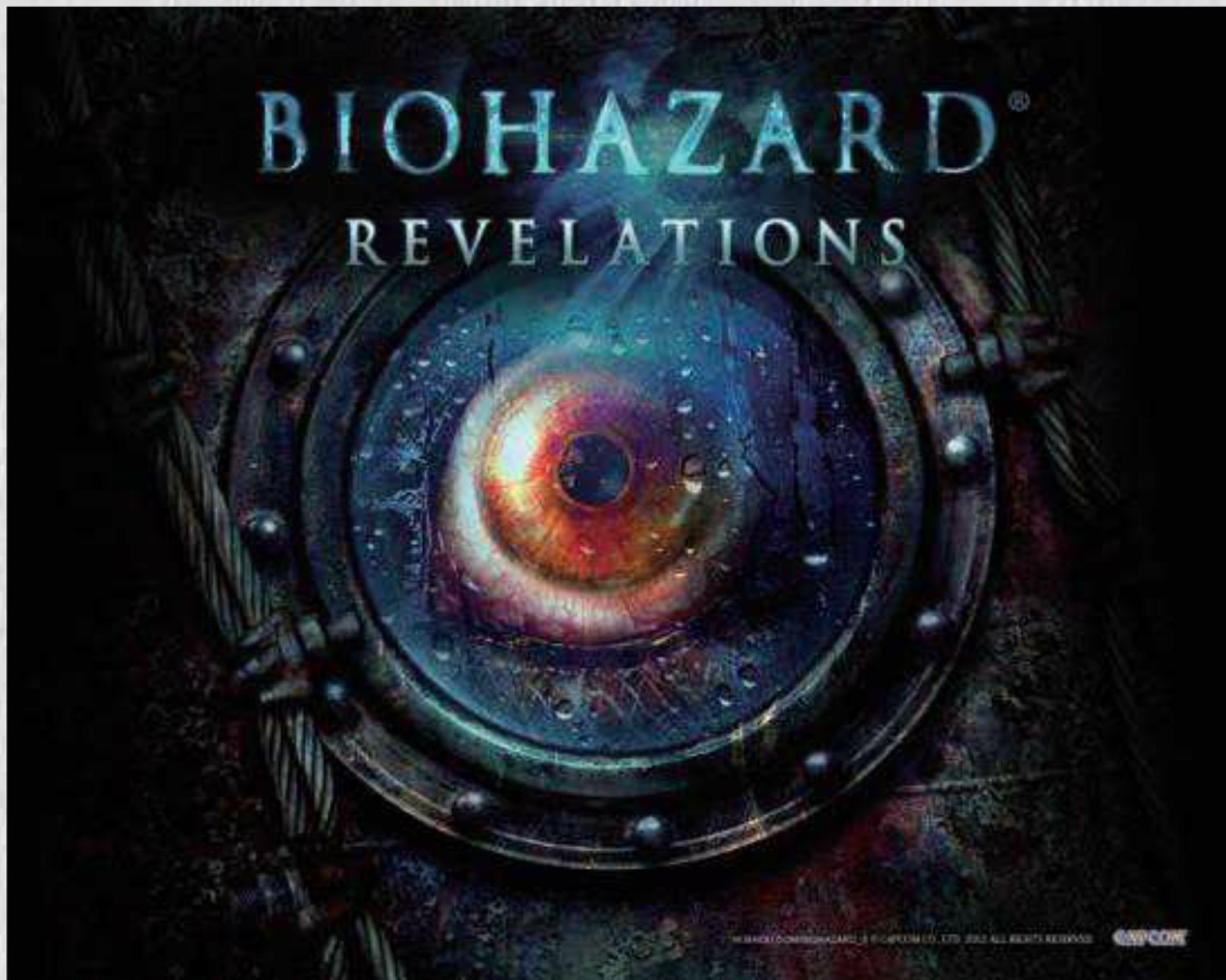
小青家族有不少人都有肿瘤病史，算是一种隐性家族遗传。在认识隋云飞的时候，小青还没有被发现这种征兆，等到查出问题的时候，两人已经交往半年多了。

小青的母亲不知道眼前这个年轻人就是自己女儿曾经的男友，只是以为小青以前的好朋友来吊唁，没有任何隐瞒。隋云飞很快就明白了小青离开自己并不是因为任何情感上的问题，她只是希望自己早一点接受她会离开这件事。

2009年隋云飞再见到小青的时候，她的短发不是短发，是假发。

想起恍如昨日的那些细节，隋云飞终于明白，小青那一颤一颤的睫毛里隐藏了什么。

在隋云飞报上自己的姓名之后，小青母亲拿出了一些书信给隋云飞，都是小青写过而未曾邮寄的信笺。里面没有多少自己心情的描述，更多的是关于隋云飞做过的游戏和写过的作品简介。顾兮青用这种方式默默关注着隋云飞，就像隋云飞偶尔会去她常逛的论坛，看看她的ID登陆日期和发过的帖子一样。



强忍着不让自己流泪，隋云飞带走了小青的一部分遗物。其中有一片小小的储存卡，贴在一本书的书签背面。深知与父母搏斗精髓的小青依然用自己的方式留给自己和隋云飞一个独享的秘密。

在离开小青家之后，隋云飞买了一个读卡器，把储存卡放在电脑里，听到了小青给他的留言。

“这种感觉真奇怪，留给你的声音会在什么时候听到呢？我也不知道你会不会知道这些事，不过知道不知道都好吧……我只想跟你说声对不起。”

“这是我人生中最任性的一次，愿意跟你恋爱。我的心里很害怕，可是不知道是因为游戏还是因为别的什么，我们还是在一起了。”

“那些好时光真好，我会永远记得，你也会吗？”

“对不起，我没有告诉过你一切，也伤害了你，不过我知道你一定会原谅我吧？虽然以这样沉默疏远的方式告别实在太不科学了，我觉得总要比哭哭啼啼看着我一天比一天惨好。人生这么美好，你要替我活下去。”

“有时候我也想，如果我没遇到你呢，跟现在的你相比，你是会

高兴多一些，还是难过多一些？”

录音的顾兮青沉默了一下，才接着说道：“我也不知道……也许现在这样，我们所能遇到的一切，就是最好的。人生不能重来，所以我喜欢游戏。我总在心里说，再给我一次机会吧，我能做得更好。”

啜泣声，不过很快平静下来。

“如果再给我一次机会，我会早点去找你搭讪。就说……嗨，帅哥，要不要组队去打《怪物猎人》？”

隋云飞又听见了小青那淡淡柔柔的笑声，他想起那个在站台上让人无法使直视的女孩，想起她对着NDS嘟嘴吹气，想起黑暗中电影院里退缩了一下的手，想起了抱着毛绒玩具的瘦弱身影，想起了吃着小龙虾不停喝水的她，想起了她的短信，她的照片，她的长发，她的一双小手，想起了那个拿到圣诞礼物后搂着自己一个劲儿哭的女孩，想起关于她的一切一切。

回忆不是牵绊，而是财富，现在隋云飞终于明白了小青为什么会这么做。

仔细把小青留给自己的东西收好，隋云飞打开关机良久的电话，对李瑞宁说：“我明天到家。”

“是吗？欢迎归来。”李瑞宁在那边估计还在三国杀，听见了别人催促他出牌的声音，“你还好吧？”

“还好。”隋云飞说，“学会了很多东西，谢谢你们。”

“说什么呢。”李瑞宁嘟囔，“回来凑人啊，有人媳妇大肚子了，现在总缺一个凑数的。对了，那个书吧的小姑娘林凌对你有点意思，你可把握住啊……”

“明天见。”

隋云飞挂掉电话，回头看着自己曾经熟悉的城市。灯光闪烁的游戏店门口，一堆情侣正在争吵着什么。马尾辫的小女孩扬着头，怒气冲冲地就要走开，被男孩拉住，奉上手中的一款愤怒小鸟手机壳。女孩眉开眼笑，两个人又手挽着手进了游戏店。在那些华丽的游戏海报遮盖下，小小的屋子像藏了什么宝藏一样射出暖黄色的灯光。整个世界就这样清晰又明亮。

…………

…………

隋云飞最近去的那家书吧开了真人图书业务。

推开书吧的大门，看到一圈沙发中央空着，隋云飞挠挠头走进去，对着坐在沙发上苦战3DS版《生化危机》的李瑞宁打了个招呼，自己站到那个台子上。

“我讲一个关于我自己的故事。”

吧台那边，干干瘦瘦的书吧真正老板林凌抬起头，摘下平时遮住脸的黑色眼镜框，对着隋云飞眨了眨眼。

“首先，我愿意相信一件事。这个世界上也许真有一些事，让你经历过之后就会更懂得珍重一切。”隋云飞的声音在静悄悄的书吧里响起，“我先从十年前我刚开始工作讲起好了，我是个从小看见游戏机就不要命的傻小子，所以最后工作的地方是个游戏公司……那一年我脑子坏掉了，做出我一生中最正确的决定，买了一张火车票……”

围观的人们看着这个侃侃而谈的青年，目光纷纷被他吸引。这样的一本书站在这里，带着诚恳和坦然，有着吸引人读下去的力量。

沙发坐上的李瑞宁带头鼓掌，其他人纷纷附和。

隋云飞对着这些同类们笑笑，继续自己的讲述。阳光透过玻璃窗照在人们身上，于是在这寒冷的冬天，也有温暖同在。

fin

斑斓之书



超越视觉 非同凡响

本文的标题乃是国内某著名变形金刚汉化组为《变形金刚》系列新开的两部主线漫画所起的译名，在爆破专家迈克尔·贝先生凭着口碑极差的《变形金刚3》在全球席卷超过10亿美元的票房之后，任何人都不得不承认这个问世已有二十多年的品牌实在无愧于这八个字。

在第一部《变形金刚》真人电影上映之前，大多数人对于变形金刚的认识还停留在方方正正的大铁块和能变成动物的机器人上，所以，当原本主要负责卖萌的金甲虫大黄蜂凭着钢筋铁骨在大荧幕上把对手虐了个体无完肤时，我们都在大声惊叹。二十多年的技术进步，让原本只是简单的结构改变而勉强拥有人形的机器，变成了仿佛每一个细胞都是金属组成的机械生命体。这些来自塞伯坦的客人们拥有与我们儿时记忆中并不相同的外表，但他们看起来更真实也更鲜活，给了粉丝们真正活生生的感觉。如果说真人电影除了数不清的钞票之外还为变形金刚带来了什么积极贡献的话，那么这一点必然要计算在内。

打从第一部真人版《变形金刚》电影上映起，迈克尔·贝就被粉丝们喷了个狗血淋头。这位早已凭借多部成功的商业大片在被赞誉的同时又饱受批评的江湖大佬最终将晚节败在了“钢丝”身上，“卖拷贝”这个名字一夜之间闻名遐迩。钢丝们的愤怒情有可原，尽管《变形金刚》的故事最早只是为了配合发售玩具而瞎编乱造的，但一来“变形金刚”这四个字在80后心中的地位着实举足轻重，二来，在这二十多年间，凭借无数人堪称呕心沥血的努力，已经成功赋予了这系列真正深邃宏大的世界观和感人肺腑的剧情。对于真正的粉丝来说，勉强带着几个熟面孔露了露脸的真人电影实在满足不了胃口，更何况电影本身槽点也实在太多。

抱着鸡蛋里挑骨头的态度看电影的观众将会发现他们面对不是三颗带着骨头的鸡蛋，而是三具躺在蛋壳上的小鸡尸体。纵观电影三部曲，有四条渐变的规律始终贯穿其中：第一，特效和爆


钢筋铁骨大黄蜂



破场面越来越频繁；第二，向《变形金刚》各动画原作致敬的细节越来越多；第三，剧情越来越混乱和敷衍；第四，票房越来越逆天。

倘若你将三部曲都看了下来，就会发现卖拷贝先生的拍摄技巧从未有过一丁点提升，套用CCTV的《第十放映室》中的话来说："作为迈克尔·贝的招牌菜，帕金森式晃动长焦镜头拍摄，以及抽搐式快速剪辑都是对3D效果的灾难性破坏。"3D效果是《变3》才有的卖点，但拍摄手法的拙劣却贯穿了始终。我们买票入场为的是看塞星人的表现，而所有涉及变形金刚的场面都不外乎以下几个要素：慢镜头、360°旋转镜头、秒杀和爆炸。拍摄手法的有限和慢镜头过于频繁的运用不仅成功地打乱动作场面的节奏，还做到了在通片慢镜头且对决几乎都是一两招秒杀的情况下让观众依然看得一头雾水的效果，不得不说是大师级的手笔。

当电影第一部上映时，对于充斥于全片的软广告镜头观众纷纷表示理解，谁让这些广告植入还算巧妙和幽默呢？但到了《变3》里，卖拷贝先生似乎将智商打包卖给了伊利，对节操的轻视程度已经赶上了赵本山，连认真琢磨广告植入方式的功夫都懒得下了。看到那个韩国佬淡定地表示"等我喝完舒化奶再说"时，我脑中浮现的却是某年春晚的赵本山小品上一个光头大叔指着手中的盒子逐字念出"国窖一五七三"的镜头。


■舒化奶软广告



■国窖一五七三

至于情节上的退步，更是严重到令人发指的地步。或许是出于剧情简单的原因，《变1》的情节还称得上是神完气足，但从《变2》开始，剧本就开始向《七龙珠》靠拢。擎天柱大哥最终复活还和天火老爷爷合体的镜头的确很燃，但也不能为了搞复活就让柱子大哥死的那么敷衍吧？《变3》里通过太空桥将塞伯坦星球传送到地球附近是照搬美版G1（Generation 1，意为"第一代"）动画的情节，但即便是二十年前敷衍写就的广告片剧本里，编剧也注意到了两个巨大的天体接近时产生的引力会对地球环境造成怎样的影响，而在《变3》中，当塞伯坦整个被拖到自己鼻子底下还淡定自如的地球简直是结结实实地抽了牛顿一个大嘴巴。

历史总是在以微妙的方式不断地重复着，真人电影虽然让资深粉丝们相当失望，但电影本身却从各种意义上复制了当年横空出世的G1动画系列的成功和失败。剧情和当年的动画一样敷衍



和牵强，却换来了巨大的商业成功，电影叫座，玩具脱销，还引得无数人由此加入了钢丝的行列。特别是在中国，真人电影上映之前，变形金刚的影响力已经日渐式微，然而去年上映的《变3》却一举成为国内第一部票房超过10亿元的电影，真人电影系列玩具的销量也一口气翻了几十倍。

看看如今的盛况，再想起1986年的《变形金刚大电影》中为了给新玩具让路而不得不壮烈牺牲的擎天柱，真是恍如隔世。

今日的擎天柱依旧有着红蓝相配的主色，与超人、美国队长等领袖级的超级英雄同为美国精神的代表，然而在1984年，这位穿着红胸围和白内裤的兄台还未正式从方舟里醒来之前，真实身分却是日本人开发的Diaclone玩具系列产品中的一员。

如今说起《变形金刚》时，人们更加津津乐道的是电影、动画和游戏，真人电影全系列加起来超过20亿美元的票房固然令人咋舌，但归根到底，变形金刚的灵魂仍旧属于玩具。当年的G1动画最初就是为了推销玩具而制作的三集广告片，之后却因反响巨大而加强了孩之宝继续制作动画的决心。二十多年来，美日两地新动画层出不穷，然而每一部动画的开发，无一不是为了





■微星小超人

推销加入了新概念的新玩具系列，最典型的例子，就是广大85后所熟悉的以变身为野兽为卖点的《野兽战争》（国译《超能勇士》《猛兽侠》）系列。

话说回来，当人们提起变形金刚的诞生过程时，往往单纯地认为这系列在美国的大红大紫掩盖了其真正的制造者——日本的TAKARA公司的劳动成果。实际上，被认为是变形金刚的鼻祖的"微星小超人"系列玩具，最早也是TAKARA公司从孩之宝（Hasbro）引进的Combat Joe系列的变种。换言之，孩之宝与TAKARA这对难兄难弟的合作，早在变形金刚诞生的十年之前——也就是1974年便开始了。

微星小超人讲的是一个微型星球的两大势力种族在母星爆炸之后，来到地球继续进行战争的故事（听起来是不是很耳熟？）。正义一方的微星小超人拥有把地球上的物体缩小之后变为己用的能力，他们的敌人奥克罗星人却能把自身变大。经过多年的演化，微星小超人不再赤手空拳上阵，他们制造出了小型机器人，并开发了将这些机器人伪装成地球上的物品的技术（变形金刚里著名的磁带战士便是出自这里）。到了1983年，TAKARA开发出了脱离小人儿们的控制，以单独的机械生命体形态出现的Micro Change变形玩具。这些人物的变形以小型家电、设备、工具、武器和迷你汽车等为主。以沃尔瑟P-38手枪为原型的威震天，以收音机为原型的声波和能变为显微镜的感知器原型皆出自于此。

在MC系列尝到甜头之后，TAKARA开始了将机器人与变形的概念独立出来，创造新的变形机器人玩具系列的计划，这个计划的成果被命名为Diaclone战队。在这个系列中，包含了变为汽车的Car Robots，飞机战队Jet Robots以及专门变为恐龙的Dinosaur Robots等等，他们就是后来的汽车人、霸天虎以及机器恐龙的前身。


■威震天原型


■磁带战士原型



■Car Robots

Diaclone 一推出就获得了空前的成功，毫不夸张地说，当年全世界每三十人里就有一人有 Diaclone 的玩具，这系列的成功也让 TAKARA 躲过了万代（Bandai）超合金系列的绞杀，成功存活了下来。对钞票气味向来敏感的孩之宝从 Diaclone 嗅到了商机，很快就再次与 TAKARA 合作，将 Micro Change 系列与 Diaclone 系列的部分玩具一同引进，合成一个新的系列，并邀请 Marvel 漫画为其创作世界观和剧情，不久之后，又请东映动画做了三部有剧情的动画广告在电视台播放。动画和漫画同时引起了巨大的反响，人们奔向报刊亭和玩具店争相购买相关的漫画和玩具，动画更因太受欢迎，从原本的三集增加到了 4 季 98 集，外加一个动画大电影，这个新生的系列从此享誉全球。不久之后，这个名为《Transformers》的动画被引进中国大陆，它的中文译名，叫作《变形金刚》。

当年变形金刚玩具的销量更是火爆到了让人难以置信的地步，在 1984 年的美国国际玩具展上，还未正式上市的变形金刚为孩之宝创下了 7 天之内价值 1 亿美元的批发订货记录，玩具上市八周后，销量便达到了 3 百万份，七个月后，这个数字变成了 1 千万，占据了当年玩具市场的半壁江山，孩之宝一时风头无两。让孩之宝意想不到的是，自己的品牌在时年与美国正式建交刚满 10 年的中国大陆引发的疯狂甚至超过了变形金刚在本土的影响力，以至于在 1989 年的全国人大常委会上，共有 20 位委员提出停播《变形金刚》动画的建议。停播动画的初衷是因为动画引发的玩具购买热潮已经严重到加重了许多普通家庭经济负担的地步，以至于被视为美国又一次的经济侵略。讽刺的是，尽管无论商家、消费者还是电视台都对此事不予理会，孩之宝最终还是含恨撤了回去，其原因是盗版玩具彻底占领了国内市场，正版玩具已经毫无生存空间。壮哉我大天朝！

话说回来，虽然以《变形金刚》为武器而进行的经济侵略纯属扯淡，但这系列的的确确打上了相当深厚的美国文化的烙印。从日本引进的玩具形形色色，汽车飞机坦克恐龙什么都有，被定为正义一方的却独独是汽车人，众所周知，美国正因其浓厚的汽车文化氛围而被称为“车轮上的国家”。正派领袖擎天柱的配色与美国国旗如出一辙，正如先前提及的超人和美国队长，三者既皆是领袖，又同为美国精神的象征。擎天柱的信念是“自由权利归众生”，为了贯彻自己的信条，他甚至在《变 3》里亲手杀掉自己的导师，而这句话又正是多年来美国赖以在中东地区发动战争的口号。

汽车人与霸天虎之间的斗争也在很大程度上影射了当年正处于冷战时期的苏美两国。G1 动画里，处于第三季之前的动画大电影的背景时代已是 2005 年，其时人类已经具备星际载人远航的能力，而苏联仍然以美国的敌人的立场存在着。在真实的 2012 年，苏联早已成为历史，而我们的脚步却依然未踏出太阳系，现实与幻想的差别，委实令人唏嘘。

在美国人眼里，“社会主义”与“独裁”和“霸权主义”基本上都是一回事儿，因此在 2008 年 IDW 公司出品的漫画《威震天万岁》中，霸天虎的形象又有了浓重的纳粹味道，威震天俨然成了机器人版元首。事实上，可怜的威震天一直是美国各个假想敌势力的综合体。美国对其他国家宣战时所用的理由多数是对方的独裁暴政，在《威震天万岁》的后续《变形金刚 Ongoing》里，威震天的信条“暴政缔造和平”被堂而皇之地宣之


■美国队长


■超人



■自由权利归众生



于口，与擎天柱的“自由权利归众生”形成了鲜明的对比。

这里有一段令人喷饭的小插曲：在漫画《变形金刚 Ongoing》中，由于人类对变形金刚整个种族的排斥态度，可怜的塞伯坦星人只好藏在暗处，但多数塞星人的势力都在私下与地球各国政府结盟合作。与美国政府偷偷合作的汽车人发现朝鲜政府与某些霸天虎勾结，于是前去交火，正当两帮人马打得不亦乐乎时，让中国人民热血沸腾的景象出现了……

原来，属于霸天虎势力的合体金刚“巨狰狞”们（合体之后为“冲云霄”）早已成为我大天朝的带枪侍卫，此番出现是警告双方勿犯我朝神圣领土。TFC 字幕组在此处的翻译的对白其言铿锵，其威煌煌，着实称得上扬威海外了。但不得不令人在意的是，这部漫画中与社会主义国家结盟的塞星人无一例外皆是霸天虎，美国佬划分阵营的标准可谓犀利。

在真人电影版里，汽车人与美国政府的密切关系更成了一大特色，这除了是遵守动画原本的


■巨狰狞出现



■擎天柱前身



■变形金刚 G1 动画



■变形金刚 G1 玩具



■变形金刚 G1 玩具盗版





开炮
Fire!

设定之外，恐怕与五角大楼对迈克尔·贝的好感也脱不了关系。自从在《珍珠港》一片里拉过小手之后，卖拷贝先生就备受五角大楼的青睐，因此到了拍摄《变形金刚》时，对于导演的要求，军方可说是来者不拒，要人给人，要物给物。特别是在《变 2》中，军方不仅将新墨西哥州的白沙导弹试验场提供给剧组拍摄最后的大战，甚至连真正的军用炸药和军人都派出来了。还记得《变2》里整个沙漠里的村庄被连串爆炸毁于一旦的镜头么？剧组事先在整个地面埋藏了真正的军用炸药，它们威力巨大且不完全稳定，因此在这沙漠里的某些镜头，剧组可说是真正豁出命来拍的。

军方的慷慨也为自己带来了丰厚的回报，《变形金刚》系列为美国的军事实力做了一次超乎想象的展示，从另一个角度来看，影片本身也可以当做是全球范围内的美军宣传片。在普通异星人入侵地球的电影中，人类的表现往往软弱无力，我们的任何武器在外星人的高科技装备前无异于小孩子玩具，比如《世界大战》中那些刀枪不入的触手星人，《独立日》里连核弹打击都当挠痒痒的外星飞船。但在《变形金刚》里，人们首次发现自己原来并不像想象中孱弱，一队逃亡的美国大兵可以打跑来袭的机器蝎子，电磁轨道炮一击就干掉了最强的合体金刚大力神（尽管这武器事实上还在研发中），连号称火种直到宇宙的尽头才会毁灭的红蜘蛛都被炸碎了脑袋……在这一点上，《变形金刚》为美国带来的正面形象宣传作用或许已经超过了所有的美国电影。

摘下阴谋论和民族主义的有色眼镜之后，变形金刚系列的剧情其实非常值得细细品味——只可惜动画在剧情深度的挖掘方面颇有不足。无论是真人电影还是层出不穷的动画系列，由于承担着玩具宣传的职能，都难免会有狗血和弱智的弊病。在美版 G1 动画中，经常会出现某集里忽然冒出一个从未见过的新角色和其他人打成一片，再过几集这个角色才首次出场的情况（比如即将在新游戏《塞伯坦的陨落》中出场的合体金刚混天豹）。玩具与动画之间的关系委实难以言说，多数情况下，是玩具商在玩具制造中想到了新点子，然后为此开发新的动画系列。譬如，为了配合新玩具的发售，在美版 G1 动画的最后一季，出现了以人类变形成为变形金刚的头部或是武器的“头领战士”与“标靶战士”，而在日本则直



■头领战士

接制作了《变形金刚：头领战士》系列。看惯了美版 G1 动画，再看纯粹由日本人制作的《头领战士》时，语言差异带来的违和感和浓浓的煽情味道真是有些吃不消。

玩具设计上的创新有时也带来了十分值得称道的动画精品，其中最著名的例子，就是我们所熟悉的《野兽战争》（即《超能勇士》）系列了。尽管这群披着史前动物外衣的外星人看起来跟我们熟悉的铁疙瘩们实在不像同出一源，但《野兽战争》却是美版 G1 动画血统最纯正的后代，其剧情之于整个变形金刚的世界观亦有举足轻重的地位。《野兽战争》讲的是汽车人和霸天虎的后代——巨无霸和原始兽的两帮人马穿梭时空，回到史前地球进行战斗的故事，而那时擎天柱和威震天带领的两派变形金刚仍在方舟里沉睡着，与此同时，地球又是名为沃克人的外星人进行实验的场所，多方势力以地球为战场展开了角逐。对于《变形金刚》本身来说，《野兽战争》是一部具有划时代意义的作品，它不仅是首部全 3D 动画制作的《变形金刚》，丰富饱满的剧情也为系列后来的发展起到了奠基作用，比如说，现今为人所熟知的“火种”的概念最在就是在本系列中确立的。此外，《野兽战争》还摒弃了 G1 时代动辄大部队出动的风格，开创了成为今后系列动画标准的小组作战模式。这种模式的优势在于，由于角色数量的减少，每个登场角色就多了许多展现个人魅力的空间。其中威震天（本名与威震天完全相同，国内译作霸王龙勇士或无敌龙）就是个令人印象异常深刻的角色。“我可以容忍你的背叛，但我不能容忍你的无能”，如此霸气侧漏的宣言，就连正牌威震天也不曾有过。



■野兽战争 巨无霸



■野兽战争 原始兽



■超能勇士 宇宙大帝

在续作《兽械争霸》（直译《野兽机器》，国译《猛兽侠》）中，猩猩将军（译名争议颇大，后文将详细讲述）与威震天各自成为有机生命与无机生命的代表，为星球和种族的未来进行最后的斗争，斗争的结果，是带领整个塞伯坦进入了有机与无机结合生命体的新纪元。这便是《变形金刚》系列剧情的终点，从此之后出现的任何变形金刚作品，均为本作的前传或平行世界剧情。

《野兽战争》系列除了剧情本身严格对应 G1 动画之外，更有许多让人会心一笑的向 G1 致敬之举。比如，方舟在后期成为巨无霸的大本营，擎天柱、威震天、铁皮和救护车等熟悉的人物都在动画中出场（尽管只是尸体），在 86 大电影中被惊破天一枪消灭从此成为鬼魂的红蜘蛛同学还曾附身萌系反派黄蜂勇士，同样在真人电影中出场过的机器狗还成为了一名原始兽，就连终极反派宇宙大帝都露了一回脸。

美版《野兽战争》的成功直接催生了日版的《野兽战争 II》。不同于前者，日版《野兽战争》是 TAKARA 为己方开发的野兽变形金刚玩具而制作的 2D 动画，借美版续集之名，行平行世界之实，标准的挂羊头卖狗肉。尽管日版的主角白狮擎天柱比起美版的猩猩将军更有 G1 擎天柱的领袖风范，但画面和剧情在风格上的落差让美版粉丝着实虎躯一震。在世界观上，日版毫无疑问要更天马行空一些，但各种细节上的不靠谱和日式煽情手法与美版比起来实在是有些幼稚。这种违和感在剧场版《白狮擎天柱千钧一发》中体现的尤为明显：双方偶然发现一件神奇的宝物，宝物的作用是将各个时空中最强大的变形金刚召唤到本地来，于是霸天虎们召唤出了萨克巨人，汽车人则召唤出了我们的猩猩将军——还是初始的毛猩猩形态。当猩猩将军摆出极具特摄片风范的姿势鼓舞白狮擎天柱战斗时，我整个人都千钧一发了。

不得不说的是，日版《野兽战争》虽有些不靠谱，但其质量也算是上乘，笔者之所以感到落差极大，很大程度上是因为美日作品风格上的差异，以及美版《野兽战争》的剧情本就是所有变形金刚动画作品中的巅峰。单以人物塑造和剧情深度而言，唯有 2008 年出品的《变形金刚：动感新世代》与《野兽战争》勉强有一较高下之势，但前者在风格上更低龄化，且没有 3D 动画巨额制作经费的负担。2010 年开始播出的全新 3D 动画《变形金刚：领袖之证》系列继承了游戏《塞伯坦之战》宏大的世界观，画面精美无比，角色塑造亦颇有功力，但气魄却远远不及十多年前的美版《野兽战争》了。

由于宣传玩具的初衷和制作经费的压力，大多数《变形金刚》动画都未能达到《野兽战争》的高度，真人电影系列剧情的敷衍也在很大程度

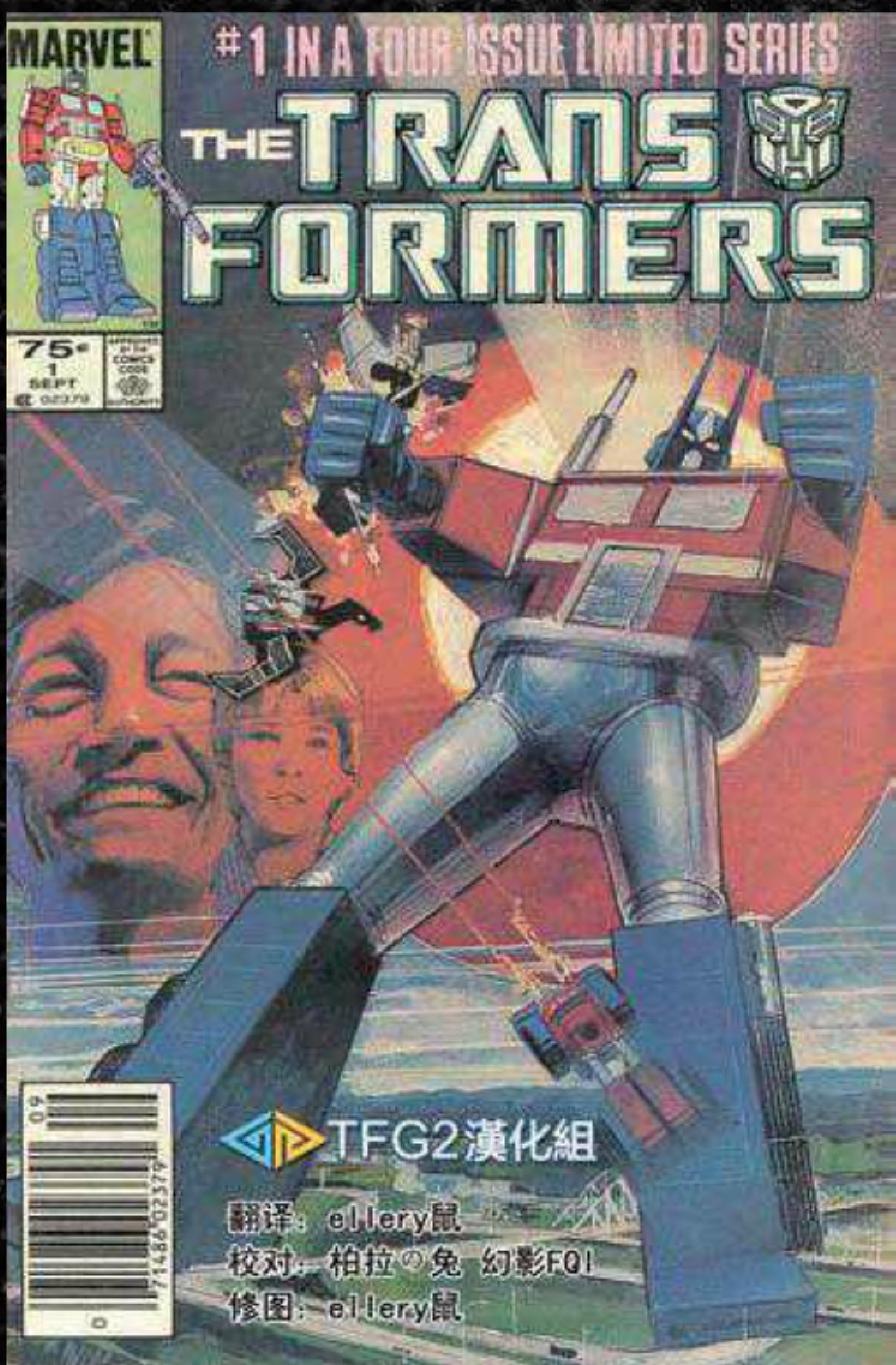




■领袖之证

上体现出这个品牌由于商业作品的定位而产生的局限性，但这并不意味着这个由玩具开始的品牌真的缺乏深度。动画电影作品的局限主要来自于成本的制约，而制作成本最低的平台——漫画，也就理所当然地承担起了为系列赋予深度的重责大任。

漫画的历史要追溯到G1时代，当玩具在美国引发巨大关注时，首先为玩具编织剧情和世界观的是孩之宝当时的合作伙伴，也就是美国最老牌的漫画公司——惊奇漫画（Marvel）。当玩具和动画大受欢迎之后，以双月刊和月刊进行的漫画无法跟上动画的进度，于是，在经过孩之宝的同意之后，漫画开始以平行世界的形式进行自己的故事，剧情和世界观与动画完全成了两回事。早期的漫画剧情并不比动画高明多少，其画风之粗糙，剧情之敷衍着实令人发指。但随着时代的发展，以及制作成本上受到的较少的制约，漫画作者们通过这一平台大展拳脚，逐渐建立了最初




■《塞伯坦之战》擎天柱

的变形金刚世界观，成为今后各系列变形金刚漫画借鉴的楷模。有趣的是，由于惊奇漫画旗下超级英雄众多，所以也经常会有乱斗和客串剧情出现，孩之宝自家的《特种部队》系列就不用说了，直到2007年，在孩之宝与惊奇漫画分道扬镳十多年后，我们的塞伯坦友人还与复仇者们并肩战斗过。

从1984年至今，《变形金刚》漫画的东家几易其主，每家公司创造的世界观都略有不同，画风和剧情也常常大相径庭，因此，除了主线故事依然是汽车人与霸天虎的对抗，双方领袖多数还是擎天柱与威震天之外，各版本的漫画已经谈不上是同一系列了。这一情况在带来混乱的同时，也赋予了每个角色多姿多彩的性格特点，并且让不同的剧本有了深度探索不同问题的条件。

目前为止，以汽车人与霸天虎的斗争为主线的故事中，战争的主要原因与过程都不尽相同。在真人电影及相关漫画和小说里，两派之间的斗争主要是由于故乡资源的匮乏，导致两派首领的矛盾彻底表面化和冲突化，威震天选择了法西斯主义，擎天柱则选择了为信仰不惜付出一切代价。在IDW公司的主线漫画中，威震天在成为霸天虎领导之前只是个碌碌无为的矿工，因为不满塞伯坦腐朽的阶级制度才揭竿而起，颇有陈胜起义的味道，擎天柱则是一个心地高尚且骁勇善战的治安队长，一直处于良心和职责相矛盾的煎熬中。在游戏《塞伯坦之战》里，这二人变成了纯粹的暴君和英勇的军官，而在新动画《领袖之证》中，他们在成为领袖之前的身分又变成了斯巴达克斯式的角斗士和图书管理员（顺带一提，图书管理员是个卧虎藏龙的职业，哥白尼、牛顿、歌德、比尔·盖茨等牛人都曾做过，甚至还包括本朝太



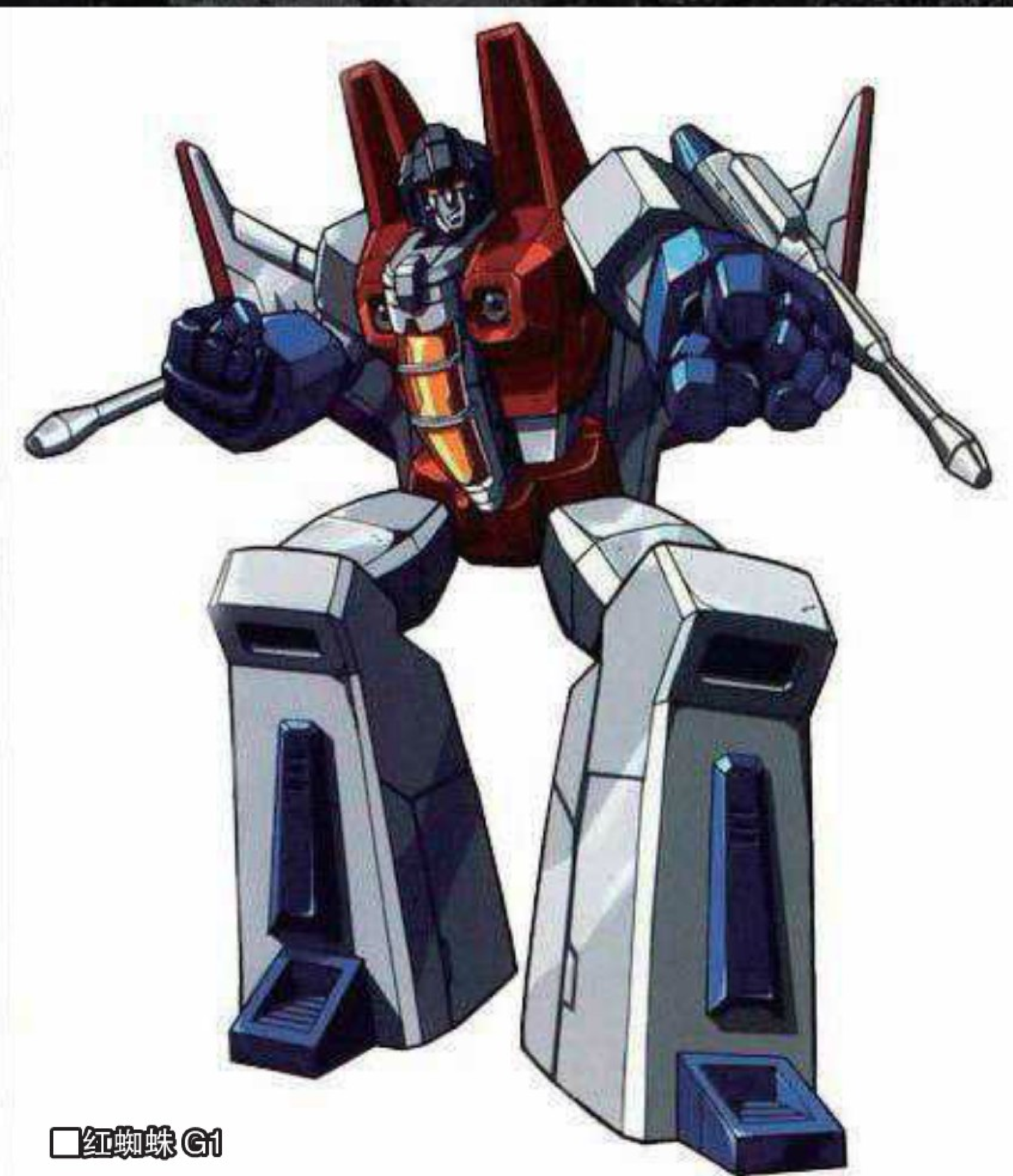
祖）……两派势力的矛盾中心和人物的刻画一直在变化，剧情探讨的问题多数与我们生活的现实挂钩：能源困境、环境恶化、极权主义、民主制度、政治黑幕……对变形金刚的了解仅限于电影和少部分动画的人大概很难想象，这个多数人心目中只处于儿童玩具级别的文化产品，已经具有了如此的深度和气魄。

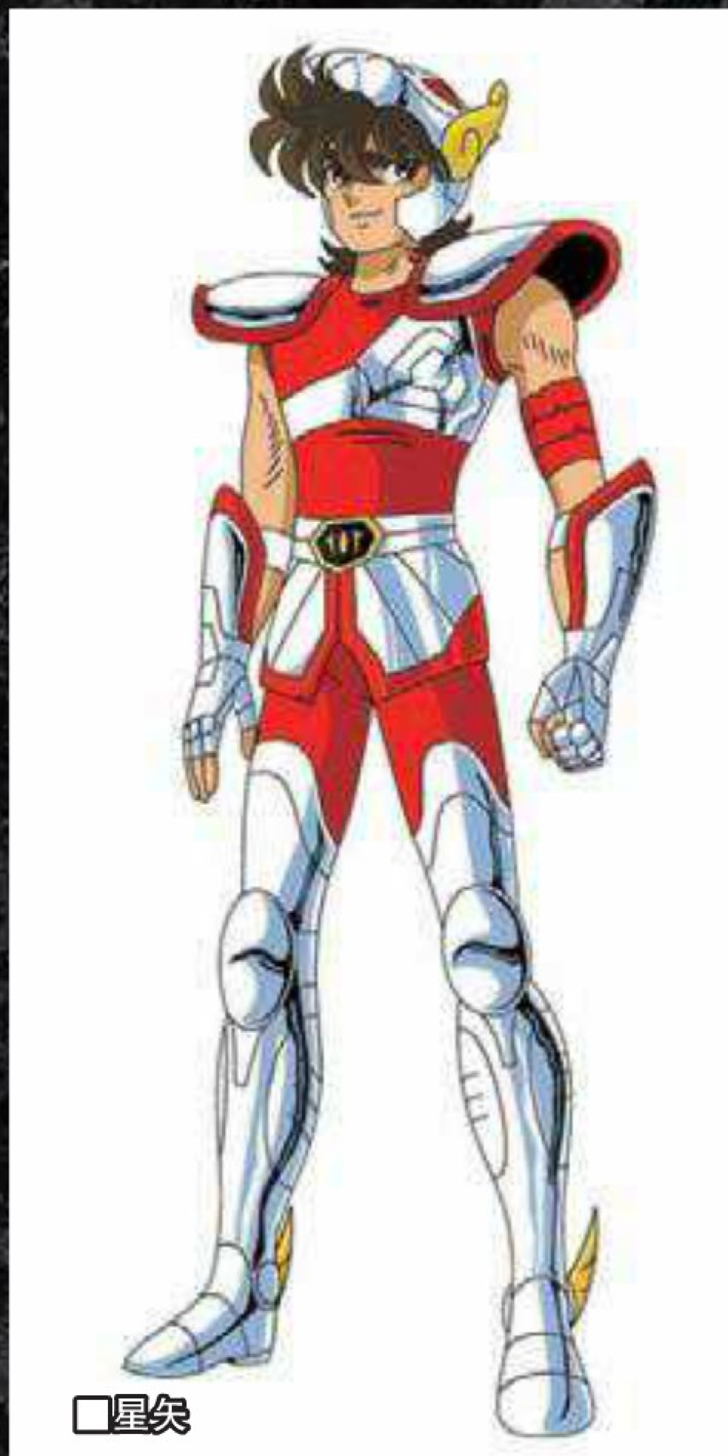
由于种种原因，除了真人电影的周边漫画之外，国内几乎从未正式引进过漫画，时至今日，在我们能看到的变形金刚漫画中，90%以上仍然出自民间汉化组之手。令人欣慰的是，本着对变形金刚的热爱，国内的汉化组所翻译出的漫画部部精彩，文笔华丽而稳重，读来铿锵有声，倘若有官方翻译，也不会比这做的更好了。国内著名的变形金刚汉化组包括来自变形金刚新世代（TFG2）的TFG2汉化组，塞联阵论坛的塞联阵汉化组以及变形金刚中国联盟（TFCLUB）的TFC翻译组等。不同的汉化组彼此间译文风格也略有不同，译名也存在分歧，同一版漫画，读读不同的翻译，往往也能获得意外的收获。

值得一提的是，由于引进方的混乱，中文翻译也成为国内变形金刚圈子中一种有趣的现象。笔者依稀记得小时候在电视上看到的86动画大


■新复仇者与变形金刚


■惊破天


□红蜘蛛 G1


□星矢


□御天敌

电影为台湾译制引进，塞伯坦被翻译成电子星，热破（补天士的前身）则被称为“闪电人”，对于这个译名我印象十分深刻，以至于后来在查找资料时许久不知补天士为何物。

话说回来，当年的译者还是颇有文化底蕴的，动画大电影中的三位主角译名就很有讲究。电影中，擎天柱被威震天偷袭而死，后者重伤之下被宇宙大帝改造，成为惊破天，而继承了领导模块的热破，则改名为补天士。三位主角的译名暗合女娲补天的典故，用句那个时代的话来说：实在是太有文化了。

外文翻译不外乎两种标准，一为意译，一为音译。上海电影译制厂对于美版 G1 动画里的各种译名尽管有些偷懒（比如救护车的英文名并非救护车，警车的原名也跟警车没一毛钱关系，却被简单地以车型命名了），但多数时候还是靠谱的，然而，有一位大名鼎鼎的角色，其中文名既跟英文意思八竿子打不着，又与角色特性毫无关联，这译名究竟是怎么来的，着实令人费解。

你没猜错，他就是红蜘蛛。

红蜘蛛的英文名为“Starscream”，直译为“星星叫，星泣”，结合其 F-15 超音速战斗机的外形，这名字意思不难理解。与红蜘蛛同属 F15 小队的闹翻天（Skywrap，直译为弯曲天空）和惊天雷（Thundercraker，直译为破雷者）都是神来之笔，唯独“红蜘蛛”这名字既与飞行无关，也和自身长相完全不符，连性格也没什么共同之处，这名称的由来，真是令人难以琢磨。

当《野兽战争》被辽艺电视制作中心引进时，配音单位并没有意识到这是十年前那部《变形金刚》的续集，于是又一朵奇葩诞生了。在辽艺版《超能勇士》里，所有角色都被冠以“XX 勇士”之名，其中绝大多数都是罔顾原名，只看外形而起的。我们熟知的霸王龙勇士其本名是货真价实的威震天“Megatron”，而猩猩队长的原名为“Optimus Primal”，与擎天柱“Optimus Prime”极其接近（此区别之深意将于后文备注提及），因此国内民间汉化人士普遍为其另行取了许多译名，如擎天圣、冲天猿、承天尊等等。由于名字的接近和辽艺译者对《变形金刚》的不了解，当擎天柱和威震天在剧情里被提及时，居然也被翻译成黑猩猩和霸王龙，这让当时还年幼的笔者着实摸不着头脑。而动画里出现了宇宙大帝那张让人熟悉的脸时，我听到的名字却是“变形鳄鱼”，心中怎一个囧字了得。最令人喷饭的是，在前文提到的，红蜘蛛的火种穿越时空附身于黄蜂勇士的那集里，红蜘蛛的名字居然被翻译成“星矢勇士”，红蜘蛛与我们熟知的小强首领最大的共同点就是怎么都打不死，这实在令人怀疑译者是否有意为之。

换个角度来看，翻译这件事本就见仁见智，能否被人接受，多数情况下也颇有机缘巧合之因。辽艺版《超能勇士》的翻译在整体上来看的确不能算是成功，但其中也不乏亮点，譬如，“汽车人”与“霸天虎”这两个势力被译为“机械龙”和“伪装兽”，这两个译名不仅读起来铿锵有力，意思也与“Autobots”和“Decepticons”有微妙的契合之处，一“龙”一“兽”还带着隐隐的正邪区分之意，实是神来之笔。这里还有件有趣的事：在《变 3》中无比霸气的大反派御天敌（Sentinel Prime），这名字原本是由民间迷友提出，在 TFSub 字幕组汉化的《变形金刚：动感新世代》里采用之后，才进一步被真人电影正式采用的，此事也可算是民间汉化同好的一次小小胜利吧。

斗转星移，自诞生至今，“变形金刚”这个名字已经伴随着两代甚至三代人度过了将近三十个年头，特别是对于如今多数已步入不惑之年的 80 后来说，这个名字已成为他们童年之中无法忘怀的一抹亮色。在这些人眼里，擎天柱和汽车人们不仅仅是小小的电视格子里舞刀弄枪的小机器人，而是他们敬爱和喜欢的大哥和朋友。当擎天柱为了给新角色让位而死在 86 动画大电影中时，无数孩子像看到真的亲人死去一样地哭了。时隔多年，当年的幼童如今不少已为人父母，他们携着自己的恋人、孩子、父母和朋友一同进入电影院，不在乎被指幼稚，为这部爆米花大片浑身颤抖，甚至热泪盈眶。迈克尔·贝并不真正拥有感动人心的本事，但擎天柱有。当我们听到擎天柱大哥用熟悉的嗓音号令汽车人变形出发，器宇轩昂地屹立在霸天虎面前时，那团在心中沉寂已久的火苗，终于被再次点燃了。直到此时我们才明白，原来他从未死去过，我们也没有。

2012 已经开了个头，谁也不知道属于自己的岁月究竟是短暂还是漫长。在不可知的未来里，或许玩具会消亡，动画会消亡，电影也会消亡，但这些虚构的朋友和旧日的情怀，将永远活生生地存在于我们的心里，永远也不会消亡。

附录 1
变形金刚的几个关键词

汽车人（Autobots）与霸天虎（Decepticons）

又译为“博派”与“狂派”。在 G1 美版动画里，当塞伯坦星球处于五面怪的统治之下时，这些身体孱弱又贪婪成性的家伙制造了机器人来为他们服务。在漫长的岁月中，机器人们不仅越来越聪明，还进化出了变形能力，他们不堪五面怪无休止的压迫，毅然揭竿而起，其中负责生产的民用机器人后来成为汽车人，而负责战斗的军用机器人则成为霸天虎。在其他动漫作品中，又有并非五面怪制造变形金刚，他们只是智能极高的外星生物，来到塞伯坦之后统治了其时进化还不完善的塞伯坦人的说法。

塞伯坦（Cybertron）

塞伯坦是一颗遍布电子生物的星球，变形金刚的故乡。在塞伯坦上，变形金刚们有过一段漫长的黄金时代，没有战争，资源丰富，塞伯坦人过着幸福的生活。但后来，或是出于野心和暴政，或是由于资源匮乏，塞伯坦上爆发了漫长的战争，塞伯坦变成毫无生气的星球。在 G1 美版动画里，

当汽车人和霸天虎乘坐方舟和报应号离开塞伯坦，在地球坠毁并沉睡的四百万年里，独守塞伯坦的霸天虎科学家震荡波又设法让塞伯坦重现生机。

元始天尊（Primus）和宇宙大帝（Unicron）

相传，元始天尊和宇宙大帝同为至尊太君创造的先驱，前者后来成为塞伯坦星球本身，后者则是变形金刚世界的终极反派。至尊太君的来历已不可考，在G1美版动画中，它的形象是一个畏畏缩缩，胆小怕事但野心极大，智能极高的有机生命体，但在多数动漫作品中，它都有着至高无上的造物主地位。宇宙大帝是至尊太君失败的作品，出于野心而转过头来与元始天尊斗争。最终，宇宙大帝被封印在一颗小行星里，从此游荡在宇宙边缘，靠吞食其他星球维生，而元始天尊则化作塞伯坦星球，并创造出最早的塞伯坦人。

魔力神球（Vector Sigma）

存在于塞伯坦深处的超级电脑，存储着近乎无穷的远古知识和技术。有一说魔力神球是五面怪为了机器人能够更加高效的工作而开发出的能够赋予机器人高级智能的机器，但魔力神球的存在更像是元始天尊的主脑，塞伯坦的核心。

领导模块（The Matrix）

又译能源宝、能量矩阵，是塞伯坦人最珍贵的宝物，拥有赋予变形金刚火种的能力。被领导模块认可的变形金刚，将会得到空前强大的力量，自身形态也会变的更加巨大和威严，并成为塞伯坦人的领袖（Prime）。领导模块自身蕴含着无尽的智慧和能量，在86大电影中，补天士就是凭借领导模块消灭了宇宙大帝。

火种（Spark）

火种的概念最早是在美版《野兽战争》里提出的，对于变形金刚这种奇特的生命体来说，火种既是他们的生命，也是他们的灵魂。所有的火种都来自于火种源，也都将回归火种源。简而言之，火种是将人类的生命与灵魂的概念合二为一创造的概念，火种源的存在则是大同思想的象征。

领袖（Prime）

只有被领导模块认可并附身的变形金刚才会成为Prime。在塞伯坦，Prime既是政治意义上的最高领袖，精神上也被认为是塞伯坦最高端的生命体。任何成为领袖的塞伯坦人不仅仅将在形态上产生变化，其名字也将改变，以Prime为后缀，中文则通常译作X天X。正文中提到的猩猩将军（擎天圣）正因其身分并非领袖，所以英文原名才改为Optimus Primal，与Prime区分开来。不过，这一设定也并非在所有作品中通用，08动画《动感新世代》中，名字里带有Prime和的擎天柱和御天敌就都不是最高领导人，而中文译名为"通天晓"的Ultra Magus原名中也并没有Prime。

能量（Energon）与黑暗能量（Dark Energon）

Energon是维持变形金刚生命活动的最重要的能源，自身极不稳定，容易爆炸，常以能量块的方式运输。在G1美版动画里，能量块还成为了宇宙间大多数生命体进行交易所用的货币。黑暗能量是一种负面的毁灭性的能量，威力极大。在游戏《塞伯坦之战》里，黑暗能量由于其危险性过大而被汽车人操控着，负责监管的正是红蜘蛛。自古以来，这种能量从来无人能够操控，直到威震天的出现。在新动画《领袖之证》中，黑暗能量被描述为宇宙大帝的血液，拥有能够让死去的塞伯坦人以僵尸的形态复活的力量，同样由威震天操控着。

附录2 变形金刚著名角色一览

擎天柱（Optimus Prime）

作为汽车人的领导，擎天柱是当之无愧的变形金刚第一主角，无数人心中的长者和偶像。在多数作品中，擎天柱的原名均为奥利安·派克斯（Orion Pax）。在美版G1动画中，奥利安·派克斯原为普通的仓库保管员，在一次霸天虎的袭击中死去，后来被钛师傅（Alpha Trion，真人电影中御天敌的原型）用领导模块改造，从此之后更名为擎天柱。不同作品中对于擎天柱的来历有着不同的解释，《领袖之证》里说他原本是因信仰的相似而跟随威震天的图书管理员，游戏《塞伯坦之战》里他一出场便是汽车人的高级军官，漫画《变形金刚：独裁》中又是个治安队长……追究擎天柱身世的行为是不明智的，我们真正需要了解的事情只有一件：在他成为领袖之前，有个名叫艾丽塔的女朋友。

威震天（Megatron）

作为有史以来最伟大的霸天虎首领，威震天绝非浪得虚名。真人电影中的威震天残暴而鲁莽，动画中的威震天则狡猾而贪婪，甚至在红蜘蛛反叛时低头求饶过。而在多数漫画作品中，威震天都是威严与智慧的完美平衡，且更具深度。他既是个霸气十足的暴君，又是个理想主义者，为了创造一个完美的国度而不惜付出一切代价，相当多的时候，他的努力都不是为了满足个人私欲。在86动画大电影中，杀死了擎天柱的威震天自己也奄奄一息，在被红蜘蛛抛弃之后，又被宇宙大帝改造为惊破天。惊破天战斗力更在威震天之上，但由于大脑受损，丧失部分理智，只会一味破坏。在漫画世界里，惊破天和威震天则是两个不同的人。

大黄蜂（Bumble Bee）

作为最早出现的汽车人之一，大黄蜂既不是哑巴，在剧情里的分量也没有真人电影中这么重。大黄蜂是人类主角最亲密和最忠实的朋友，战斗力不算强，但机灵活泼，外形可爱，或许正是因为这一点，迈克尔·贝才在电影中着重突出了大黄蜂的戏份，将他打造成标志性的吉祥物。在08动画《动感新世代》以及《领袖之证》中，大黄蜂依然有着鲜明的个性和讨人喜欢的外形。特别是在后者中，大黄蜂继承了真人电影里不会说话的传统，单凭一张酷似美猴王的脸和帅得掉渣的人设萌翻了无数粉丝，成为新一代表情帝。

红蜘蛛（Starscream）

真人电影中的红蜘蛛在一出场时就凭借利落的身手连续干掉三架F-22猛禽战斗机，让美国政府损了几亿美元。真人电影中的他是威震天手下最得力也是最听话的战士，但在动画和漫画中，红蜘蛛一直与忠诚二字无缘。作为霸天虎第二指挥官，红蜘蛛除了拥有极强的战斗力之外，也一直不服威震天的领导，经常嚷嚷着要推翻威震天——如果最后不是宇宙大帝横插一杠的话，他已经成功了。除了诡计多端和搞阴谋（已经明显到不能称为阴谋了）经常失败之外，红蜘蛛最为人所知的就是其不灭的火种。在86动画大电影里，当惊破天一炮将红蜘蛛的身体炸碎时，他大概不会想到此举今后将为自己带来多大的麻烦。死去的红蜘蛛比活着的要更加烦人，成为幽灵之后，他可以自由地附身于任何一人身上，来无影去无踪地为惊破天搞破坏，闹出的乱子着实不小。红蜘蛛的火种在设计之初就被设定为"直到宇宙的尽头才会熄灭"，这种奇特的不死能力后来曾为多方垂涎，《野兽战争》中那个拥有最强火种的原生体X（也就是狂飙勇士）就是巨无霸想要复制红蜘蛛火种而制造出的失败产物。

补天士（Rodmus Prime）

补天士原名热破*Hot Rod），是汽车人战士中的普通的一员。热破善良而勇敢，缺点是总有些鲁莽和孩子气。在86大电影中，临终的擎天柱将领导模块托付给通天晓，结果通天晓并非领导模块指定的传人，最终领导模块与热破产生了共鸣，将热破变成了补天士。补天士并不喜欢自己的领袖身分，他心中充满对擎天柱的怀念，对自身责任的畏惧和对自由生活的向往。因此，当擎天柱复活之后，他很高兴地将领导模块还给了擎天柱，重新以热破的身分快乐地生活着。

声波（Soundwave）

作为霸天虎的情报官，声波之于威震天如同戈培尔之于元首，诸葛亮之于刘备，他不仅仅是威震天最信任的助手，在某种程度上，也可以说是一手成就了自己的主人。无论在动画还是电影中，激光鸟一直是霸天虎最得力的间谍，它在对抗汽车人的行动中居功至伟，而它的主人就是声波。声波是个文武双全的全能型人才，一个人就是一支军队。平时藏在他体内的卡带战士个个都是霸天虎的精锐，激光鸟、蝙蝠魔和机器狗都是近身战斗的专家，而迷乱和轰隆隆两位轻易能撕裂大地的战士往往能在开战前就让他们的敌人直不起身。真人电影中的声波残忍而多嘴，不像动画里那么文质彬彬。新动画《领袖之证》里，声

波变成彻底不爱说话的霸天虎副官，表面看来不擅格斗，但在第一季最后一集里，他几乎是轻描淡写地将曾凭一己之力灭绝过许多种族的毒蜘蛛打倒在地。对于声波的评价，某位霸天虎的话最适合不过了："要小心这种闷骚型的。"

震荡波（Shockwave）

身为霸天虎首席科学家和军事行动指挥官，震荡波在整个变形金刚世界的影响力都远远超出普通人的想象。与多数只为野心而行动的同僚不同，震荡波的所作所为只为了一个目的——种族延续。他冷酷无情，所有行动皆出自逻辑判断；他智慧高超，连著名的太空桥都是由他发明的；他坚强隐忍，独自一人用四百万年的时光让塞伯坦重现生机。动画中的震荡波对威震天像声波一样忠心耿耿，但在漫画中却不尽然。震荡波服从威震天的多数命令，只因这些命令与他的目标相符合，倘若威震天的行为一旦与他的逻辑相悖，他是丝毫不介意推翻威震天，自己成为霸天虎王者的。在《变形金刚英雄传：震荡波篇》中，地球生命的起源都是震荡波数百万年前在地球播种的。他是一位让人又敬又畏的对手，一个身处邪恶阵营，自身却丝毫没有堕落气质的战士和学者，也是笔者最喜欢的角色之一。

阿尔西（Arcee）

阿尔西并非最早登场的女性变形金刚，却是人气最高的一位。阿尔西最初的设定是带有人妻属性的御姐，全身粉红，性格温柔知性，却又骁勇善战。在系列作品中，阿尔西一直担当着大众情人的职责，为生硬冰冷的钢铁团队带来一丝软软的气息。在《变形金刚英雄传：阿尔西篇》里，她又被塑造成因身世悲惨而充满戾气的战士，拥有许多男性战士望尘莫及的战斗力，性格狂躁而暴虐。在笔者最喜欢的《领袖之证》中，阿尔西彻底褪去了红装，以潇洒的蓝色劲装登场，成为擎天柱小队里一名勇敢而敏捷的侦察兵，略带傲娇又潇洒直率的性格让笔者彻底成为了她的粉丝。

救护车（Rachet）

救护车是早在G1动画第一集里就跟着擎天柱闯天下的老将了，资历之老不下于铁皮和爵士。救护车的戏份一直都不算多，但由于其医务官的特殊身份，救护车跟随擎天柱的日子比其他任何人都要久，许多其他老面孔未出场的动画系列中都少不了他。由于职业和性格的特殊性，救护车往往被粉丝赋予人妻属性。在08动画《动感新世代》里，救护车的性格里融合了铁皮和杯子的特征，成为一名医术高超的同时又总爱抱怨和吐槽的老兵。而在《领袖之证》里，救护车又成为医务官和科学家的集合体，救死扶伤的同时常常进行科学创新，但手头的研究常常因为零件被调皮的队友破坏而中断，因此他的口头禅就是"那个我还要用啊（I needed that）!"













名古屋尺寸！6公斤重的超大寿司

“小而精致”是日本许多物品的共同特色，从房子到电子产品，都透着小而精致的特点。但名古屋却是例外。这座城市不像东京那样拥挤，可能是因为它是丰田公司的所在地，所以街道特别宽阔。在名古屋的许多餐馆里，都有供应对日本人来说分量大得过分的食物，这种分量被日本人叫做“名古屋尺寸”。有时候名古屋尺寸会大到令人发指，比如这里要说的这款特制寿司。

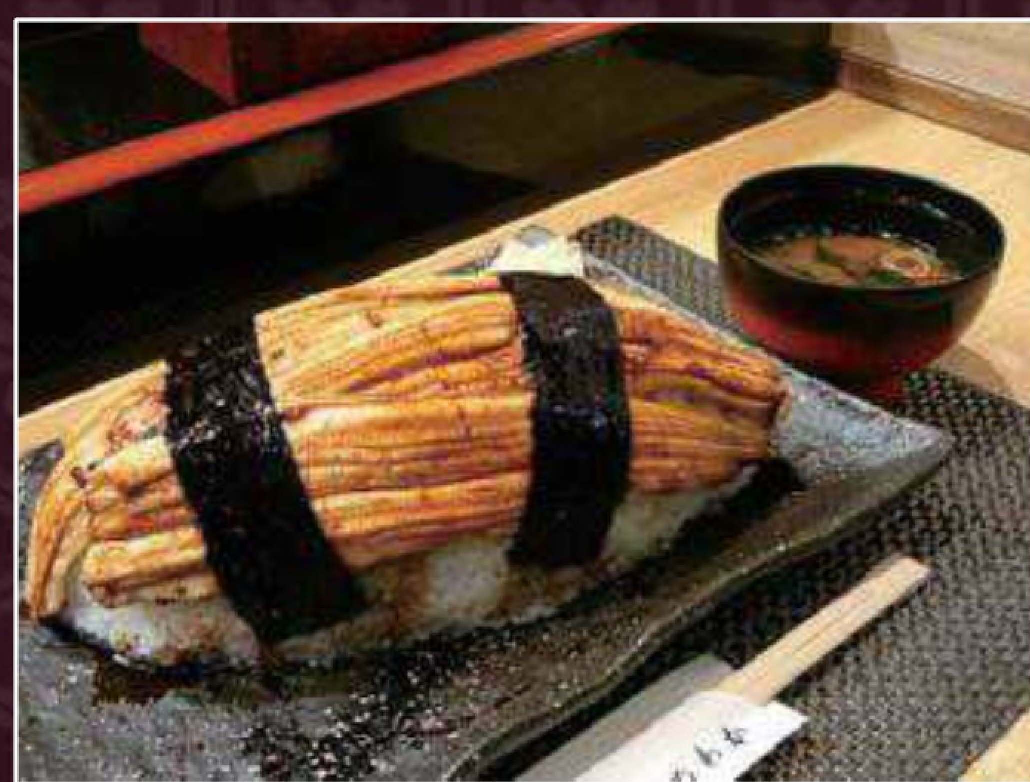


在名古屋附近的安城市，有一家远近驰名的梅若寿司店，以其超大份寿司而闻名。其中最有名的是“穴子”寿司，其分量之大，让美国人也要瞠目结舌。其他寿司是一块鱼片切成N块用，而这种寿司是好几块鱼片合起来才能把饭团盖住。当然，它的价格也便宜不了，一份要2620日元。

除了穴子寿司外，梅若寿司店里还有一种超大寿司卷，其中卷入了20多种海鲜，混合着饭团，一层层卷起来，将其展开之后，总长达2米，总重量达6公斤，绝对够一桌人吃的了。由于这种超大寿司卷做起来算是个大工程，想吃的话要提前两天预订，一份的价格是1.5万日元。

这种6公斤重的超大寿司卷，看起来没有什么卖相，倒像是塞进垃圾桶里的残羹冷炙。但是因为大到太有视觉冲击力，梅若寿司店因为它而多次出现在日本的许多电视节目中。

其实不仅是梅若寿司店，近10年来，超大分量的食物在日本越来越受欢迎。这大概是因为日本人习惯了小分量食物，所以当这种超大分量出现时，就变得特别显眼，特别引人注目。很多商家推出这种超大食物根本就是为了博眼球。最近日本汉堡连锁店Lotteria就推出了一种“Super Cheese Day”，其分量之大，让汉堡王招牌的大华堡相形见绌。这种汉堡多达5层，售价仅为500日元。另外一种是鲜虾堡“Super Fryday”，也是5层共500日元。这些





汉堡都是限期供应，算是一种广告商品。

这些大分量食品如果与他人分食的话，可能相当实惠。但是日本的饮食文化一般是各吃各的，每人一份，自扫盘中餐，而且要吃的干干净净，不能浪费食物。所以类似于梅若的大寿司，用于“大胃王”比赛还差不多，一般人怕是吃不动的。

性冲动现象！今天你流鼻血了吗？

“流鼻血”，或者“喷鼻血”已经成为一种让我们司空见惯的生理现象（？）通常流鼻血与性有关，看到惊为天人的美女，或者是一对呼之欲出的酥胸，都能引发流鼻血现象——



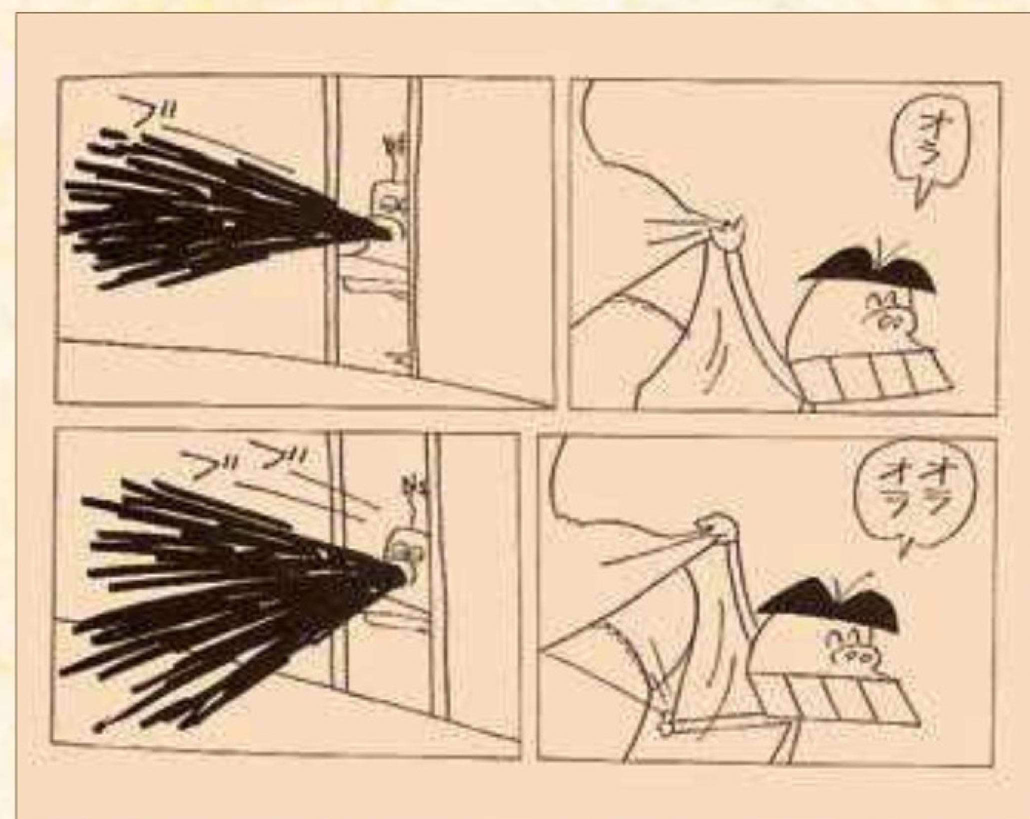
但这不是一种生理现象，而是夸张描述，你真的会因为看到一对D罩杯而流鼻血吗？

流鼻血一说流传得太广泛、太频繁，以至于我们几乎信以为真，从未认真考虑过性冲动是否会造成流鼻血。最近日本雅虎注意到这一问题，并咨询了耳鼻喉科医生，从生理学角度认真探讨流鼻血问题。

日本耳鼻喉科专家金谷浩一郎说：“性冲动会导致心跳加速以及血压提高是有切实依据的，但是性冲动与流鼻血却没有直接关联。”

流鼻血的主要原因是口鼻之间的隔侧出血，小孩经常是因为慢性鼻炎导致粘膜损伤并出血。此外常见的有外部创伤、空气干燥等原因。性冲动导致流鼻血是缺乏根据的，之所以被广为流传，其实是拜ACG文化所赐。

据考证，最早在漫画中用流鼻血的画面表现性冲动的是谷冈**ヤスジ**于1970年开始在《周刊少年MAGAZINE》刊载的《**メッタメタガキ**道讲座》，其中出现了因为性诱惑而狂喷鼻血的场面。此后因为性冲动而导致喷鼻血的场面在动漫作品中越来越多，漫画家们发现这是表现角色性反应最直观生动的方式，于是被普遍采用。流鼻血现象也在不知不觉中渗透到日本文化的各个层面，并逐渐蔓延到全亚洲。



现实中的美少女战斗机？宅文化入侵日本自卫队！

军事迷们都知道，海报女郎在美军历史上有着悠久的传统。不仅美国大兵们会在营地里贴性感美女海报，衣着暴露的美女画像还会被喷绘到战斗机上。可能是因为美军常年驻扎日本，这种海报女郎的风气也传到了日本，只不过传着传着就变了味儿。

日本军队里的海报女郎不是像美国那样的真实系风格，而是透着浓浓日本宅味儿的可爱动漫少女。最近日本自卫队在木更津军事基地举办了年度航空祭开放日活动，普通民众可以去参观战斗机和装甲车。独特日本风格的军队海报女郎成为一道靓丽风景线。

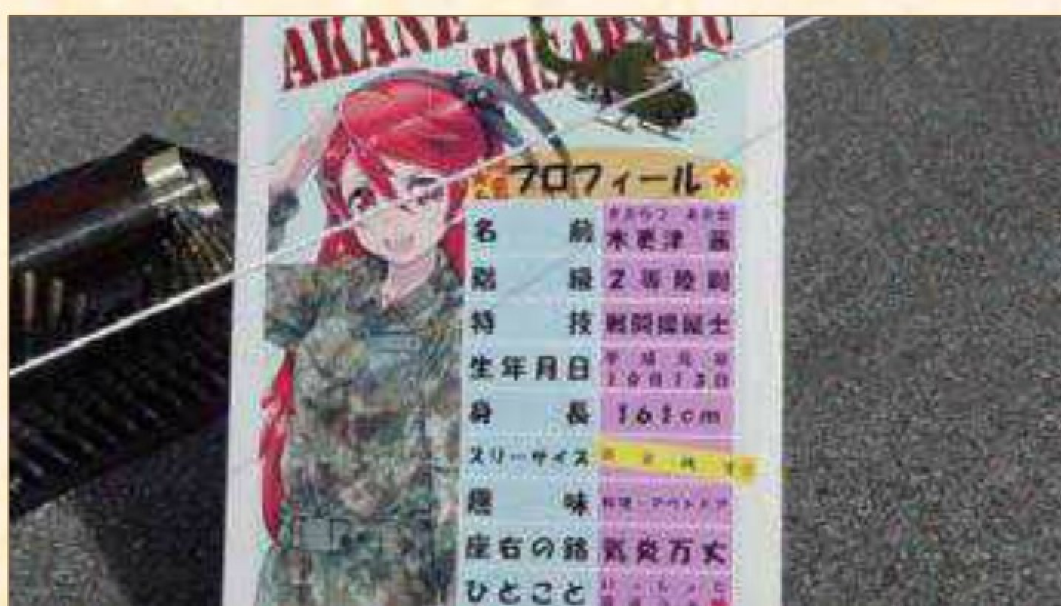
《皇牌空战》里有喷绘上《偶像大师》及其他动漫角色的海报女郎，而真正的日本自卫队海报女郎并非来自其他动漫作品的角色，而是其原创角色。在第四反坦克直升机











部队的眼镜蛇直升机上，喷绘了“木更津茜”，她被设定为“二等陆尉”，是战斗机驾驶员，身高 161 公分。在这次的航空祭中，还有 Cosplay 木更津茜的真人。旁边放着木更津茜的个人档案，其中“三围”一栏写着“国家机密”。除了有木更津茜的直升机，还有其他战车。参观完之后意犹未尽的观众们，可以买一些木更津茜的贴纸、挂饰等效商品当做纪念品。其实美国人近年来对于在战斗机上喷绘海报女郎是持反对意见的，认为其有损军威。但是日本人对这种日式 ACG 风格的海报女郎大多持认可态度，目前除木更津之外，其他军事基地采用此做法的很少。也许在这次活动成功之后，会向其他地区推广。

怪蜀黍的最爱！内裤自动贩卖机！

在人工成本高昂的日本，所有价格不高的东西都可用自动贩卖机取代。饮料自不必说，香烟、各色零食、便当、拉面、漫画等都可以通过自动贩卖机购买。最神奇的是，内裤也可以在自动贩卖机上买到！

性与科技是日本人的两大爱好，内裤贩卖机便是这两大爱好的完美结合体。自动贩卖机从上世纪 60 年代末开始在日本出现，到 80 年代泡沫经济时代达到鼎盛阶段。除食物之外，领带、雨伞、电池等日用品的自动贩卖机也越来越多。自动贩卖机简直就像垃圾桶一样随处可见。自动贩卖机可以为消费者提供购物便利，尤其是在人迹罕至的偏僻之处，可以在一定程度上起到取代便利店的作用。此外自动贩卖机也为销售成人用品提供了方便。早些年日本人还是比较害羞的，拿盒安全套都不大好意思到收银处结账，自动贩卖机就可以避免这种尴尬。所以就自然有人想到用自动贩卖机卖内裤——甚至是别人用过的内裤！



众所周知，许多日本怪蜀黍们都有迷恋小内内的癖好，ACG 作品中无所不在的露小内内镜头与这种特殊癖好相辅相成。热衷于收藏少女小内内的怪蜀黍不在少数，甚至因此诞生了一个小行业——在 1990 年代，出现了许多卖自用内裤的女中学生。因为怪蜀黍们最喜欢女学生的小内内，特别是那些穿过一段时间，已经留下黄渍、可能还带些气味的，能够卖得比新内裤贵得多。这些留下了少女体液的小内内一般是在特定的成人店里销售，有些精明的商人考虑到怪蜀黍们羞于当面交易，于是就有了用自动贩卖机卖二手少女小内内的生意。



显然，贩售少女自用内裤的做法有伤风化，有滋生变态、助长社会歪风之嫌。日本政府曾于 1993 年对此种行为进行全面整治，逮捕了不少从事此行业的经营者，他们被控违反少年儿童保护条例，以及违反二手物品交易规定。如今贩售二手小内内之事已被界定为非法。

当然，用自动贩卖机卖新内裤是合法的，如今在日本也可以找到这类贩卖机。不过这种新内裤对怪蜀黍来说毫无收藏意义，所以只能被设置在诸如温泉、海滨浴场等场所，以备游客的不时之需。内裤贩卖机在日本也非常罕见，多数日本人可能从未见过。主要是因为日本人爱干净，从贩卖机里买来的内裤没有多少人敢穿。

雷人日式稻草人，让奥特曼帮你守田！

稻草人的发明者据说是诸葛亮，其来源正是著名的草船借箭。据说在草船借箭之后的那天早上，大雾散去之后，一位在江里钓鱼的老翁钓上来一具浮尸。渔翁正感晦气，定睛一看，却发现不是浮尸，而是做得几乎能以假乱真的稻草人。渔翁看着这做工不错，就搬回家里。当他把稻草人树在田地里之后，发现鸟雀田鼠等都不再来啃食农作物了。原来是稻草人被动物视为真人，无形中起到了看守田地的作用。这一发现很快在村里传开，大家纷纷效仿，于是在田里树稻草人的传统延续至今。

稻草人的传统不仅在中国有，在世界各地都普遍存在，究竟是谁更早发明的已无法考证。不过可以肯定的是，日本的稻草人一定是花样最多的。日本各地还有举办稻草人节的传统，从社会名流到动漫角色，都会被做成稻草人。渐渐地，这成为一种民间的文化与艺术盛事。

日本各地的稻草人节举办时间不一，通常都是在秋季丰收的时候。各地还会举办稻草人比赛，看谁做的稻草人最讨人喜欢，或者最能表现当地特色。这些稻草人的制作材料也不再只是稻草，而是更多地使用了纸、塑料等材料，其中不乏制作得十分惊悚、十分雷人的稻草人，看起来有点像办丧事时烧的纸人……


■有奥特曼帮你守田，别说鸟雀田鼠，小怪兽们也闻风而逃了。


■奥特曼也打不过，还有高达来助阵。



■如果有人类来偷庄稼，神马奥特曼、高达都不管用了。不过有贞子驻守，保管他们吓得屁滚尿流。



■鬼也不怕？那就用拳头说话吧！


■如果这些都不管用的话，只有请万能的多啦A梦来帮忙了。


■最后，让守护大自然的龙猫帮助农作物快快成长吧！

日本万圣节：迪士尼造就的节日现象

一个主题公园就能为一个国家带来一种全新的文化。在这颗星球上，除了迪士尼与环球影城外，还有哪家主题公园有如此巨大的影响力？

十几年前，万圣节还只是西洋玩意儿。在亚洲，莫说是过万圣节，就算是知道这个节日的人也不多。但迪士尼的商业运作改变了这一切。2000年，东京迪士尼举办了首次万圣节活动，因其倍受欢迎，从此越做越大。而看到了迪

士尼的成功先例，大阪的环球影城也开始大搞万圣节。

东京的欧美人士众多，在2000年之前，东京人也能感受到万圣节的存在。不过对他们来说，万圣节只不过意味着酒吧里会出现许多穿着奇装异服的洋人，或者在电车上出现扮鬼吓人、又或者喝得酩酊大醉的洋鬼子。而东京迪士尼让万圣节成为一个让所有人欢乐的、真正的节日。

实际上，万圣节是一个十分适合日本人兴趣特征的节日。热爱Cosplay的日本人，在骨子里喜欢这种可以穿上各种角色服装，进行轻松恶作剧的节日。所以在迪士尼点起万圣节的火苗之后，很快便以燎原之势烧遍日本。各商家都抓紧商机，推出了万圣节主题商品，从南瓜到蛋糕、冰激凌，凡是可与万圣节沾边的商品都会在十月份成为市场热点。从商店的万圣节装饰，到电视上的万圣节节目，魑魅魍魉遍布于生活的各个角落。虽然万圣节还没有上升到成为日本法定节假日的地步，但它的社会影响力甚至比许多法定节假日更高。

每年8月份的盂兰盆节是日本的传统鬼节，也是其法定节假日。如今万圣节大有超越盂兰盆节的趋势。万圣节被很多日本人视为“儿童版盂兰盆节”，格调轻松快乐，不像盂兰盆节一样压抑，所以更受人喜欢。盂兰盆节起源于中国，如今大约相当于日本的清明节。传说在盂兰盆节期间，先人的亡魂会回来与家人短暂重聚，所以在此期间要扫墓祭祖，全国会放假一到两个星期，让人们回到故乡团聚。不过与中国清明节一样，很多日本人只不过是利用这个节日外出旅游，或呆在家里休息。而如果在此期间看电视的话，会有很多鬼片或者讲鬼故事的节目。对商家来说，这种沉重主题的节日没有什么商业价值，所以商家对万圣节的炒作程度远远高于盂兰盆节。虽然万圣节在西方的起源也是与死亡有关，但是传到日本之后，由于是迪士尼为主要推手，加之东西方的文化隔阂，因此丢失了其中关于死亡的文化关联，成为一个欢快的节日。当然，日本的万圣节也不是完全没有恐怖成分，比如今年万圣节期间，日本环球影城就新开设了《生化危机》主题鬼屋，不过这些吓唬人的东西归根到底还是为了游玩的目的。





■大阪环球影城的《生化危机》主题鬼屋，将经典游戏场景重现。

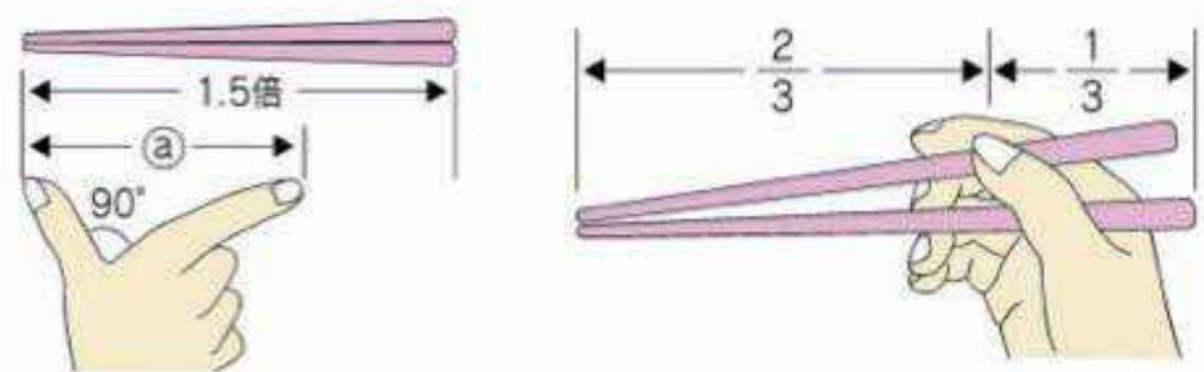


■《生化危机》鬼屋的演员扮相还原度极高。

筷子的正确用法，你知道吗？

与中国一样，日本人从小开始用筷子，但这并不代表所有日本人都能用得准确。最近日本目白大学的一份调查报告显示，在40~50岁的人群中，大约30%的人能够正确使用筷子，但是这一比例在逐年递减。

日本餐馆里使用的一般都是标准尺寸的筷子，长度为23厘米左右。筷子也有性别之分，23厘米是男性标准，女性标准为21厘米。不过绝大多数餐馆只提供23厘米的男性标准筷子。有些餐馆有提供儿童标准的筷子。通常的标准是1~2岁的低龄童用13厘米的筷子，3岁为14厘米，4岁为15厘米。到了12、13岁，就可以使用接近于成人大小的20厘米筷子。不过，大多数日本人并不知道这个标准，不会逐年给孩子买对应其年龄的新筷子。另外附带一提的是，有1岁标准的筷子，自然就有1岁就开始自己用筷子吃饭的传统。日本人相信从小用筷子可以锻炼孩子的指关节灵活性，而且有助于大脑开发。



我们不妨借鉴一下日本人对于筷子标准长度的界定，你也可以自己试验一下，看看家里的筷子长度是否符合标准。标准的测量方法是：拇指与食指呈90度角，筷子的长度应是其斜边的1.5倍。至于夹筷子的标准位置，应是拇指与食指所夹位置在筷子的三分之二处。握住上面一根的姿势与握笔相同，动筷过程中上下两根不交叉。

与中国人一样，多数日本人不会注意那么多的规范，能干净利索地夹起食物就可以了。不过对于刚开始学用筷子的儿童，还是有必要传授其标准的夹筷子动作。日本筷子生产商兵左卫门开设了专门教孩子用筷子的课程，先教会他们标准动作，然后试着用筷子去夹各种难度较大的食物，比如花生、小番茄等，最后是夹豆腐。在日本，用筷子有奇怪陋习往往是一件有些丢人的事，有时会被认为是家教不好的表现。让孩子正确使用筷子是父母的责任。

优惠活动引发的薯条歼灭战

今年秋季的日本洋快餐市场真是热闹，一方面是许多汉堡店都推出了价格实惠的超大汉堡，一方面是日本麦当劳推出了一系列的优惠活动，其中最具话题性的就是一份大号薯条仅售150日元，比平常便宜许多。此举推行之后，不仅大号薯条大热销，简直是造成了狂热的社会现象。日本的青少年间开始出现一股新潮流——举办“薯条派对”，买一大堆的薯条，然后全部摆在一块，拍照后发到微博或博客上。

10月初，麦当劳刚推行大薯条新价格时，就有几个少年开始在微博上晒图片，他们点了23份大薯条，全部倒在托盘上，然后围在一块儿狂吃一通。这些照片被转发了数千次，有人嘲笑他们做傻事，有人说这群孩子太浪费粮食，有人单纯地为这么多薯条摆在一块儿的视觉冲击力而赞叹。不管怎样，当这些图片在《秒刊SUNDAY》刊载之后，引发了全日本的晒薯条大赛。各地的“薯条派对”不断刷新记录。

这场比赛在本州冈山的一家麦当劳里达到了顶点，有人一下买了60份薯条，将几个托盘在桌子上拼在一起，把所有薯条倒在上面，所有薯条盒叠在一起，还有一颗粉红气球写上60份薯条的新记录。这条微博一天之内被转发了1万次。当时整家店的顾客都围过来旁观，也有人拿出手机拍照发微博。更神奇的是，几位少男少女居然真把60份大薯条吃得一根不剩。

在这史诗般的薯条派对中，那家冈山麦当劳的店员也参与到微博留言中，并且@那位发照片的少年，让他“快停下来吧”。这位店员说其他顾客已经有意见了。少年们用了3个小时的时间吃光了所有薯条。他们从11点开吃，一直吃到中午2点，而这是店内最繁忙的时段，严重影响了他们的正常经营。







好在这场吃薯条大赛风波没有持续太久，150日元特惠大号薯条活动于11月2日结束，这种无意义的挑战赛也将随之结束。



女体盛的真相



由于对风俗业的宽松管制，在日本与色情打擦边球的服务着实太多。令人瞠目的女体盛就是其中最具话题性的项目之一。因其太有话题性，在媒体的持续报道下，世界各地都出现了一些模仿女体盛的服务。比如在美国迈阿密，就有一家名为“功夫鸡与寿司”的餐馆，将女体盛作为其特殊服务。该店的女体盛开价为500美元起，除了提供裸女当餐盘外，还根据顾客的特殊需要，提供裸男当餐盘。这些当作餐盘的模特们，在事前会全身消毒，私处用香蕉叶覆盖。但是不管怎么洗，怎么消毒，女体盛都是不卫生的，根本不符合日本人爱卫生的习惯。所以虽然女体盛发源于日本，但是在日本其实极其罕见。

日本的女体盛主要是面向一些特殊人群，比如暴力团。《东京罪恶》一书的作者Jake Adelstein指出，虽然在传统上暴力团是女体盛的主要消费人群，但是当今暴力团已经不怎么吃女体盛了，即使是以暴力团的标准，女体盛这种做法也被认为“太过头”。

在日本普通民众看来，女体盛是属于风俗业的一部分。当女体盛的有不少是脱衣舞娘，在她们看来，女体盛跟脱衣舞差不多，是一种表演行为。因为在日本很罕见，很多夜总会老板就把女体盛当作吸引顾客的噱头。

1990年代末，在新宿红灯区里曾有一家专门经营女体盛的场所。该场所本身就是风俗店，有提供色情服务。但是没多久该店就被查封了，并不是因为其提供的色情服务，而是卫生部门判定其女体盛不卫生。据当地媒体报道，当时这家店提供的是40-40服务，前40分钟用女体盛吃寿司，后40分钟为性服务，总计收费3万日元。



日本的餐饮业法规极其严格，尤其是对于那些生鲜食品，必须做到绝对卫生。在日本的寿司店里，厨师在处理生鱼时要戴上塑料手套。而将这些生鲜食品放在人体上，是不可能完全卫生的。首先人体的温度会对生鱼有影响，而且不能避免沙门氏菌。所以在西方的一些地下女体盛活动中，会让当盛器的模特先在冰水里泡一段时间，在全身冰冷的状态下才把生鱼放在其身体上——当然这种听起来就令人反胃且不人道的做法是被严格禁止的。

尽管如此，越是耸人听闻的传统，越容易被当作一种代表性的文化符号。无论是亚洲各国，还是西方国家，都把女体盛视为日本的标志性传统文化之一，尽管只有极少极少的日本人这么做。实际上，当西方将女体盛标榜为“日本传统文化”之时，日本权威的国家饮食图书馆并未将女体盛收录为其饮食文化的一部分，只有一些地方小报偶有女体盛的文章，就算是在日本的红灯区，也很难找到女体盛的存在。

秋叶原陪睡店：阿宅的美梦，钱袋的噩梦！

作为日本 ACG 文化圣地，秋叶原经常也是各种特色店铺的发源地。只要是宅男们喜欢的服务，在这里都能找到。其中当然也包括一些与性打擦边球的服务。

秋叶原已经有让女仆陪喝咖啡，找女仆陪逛街等服务，但阿宅们更需要的其实是找个姑娘陪睡觉。最近在秋叶原有一家“添い寝”专门店，名唤“**ソイネ屋**”。所谓“添い寝”就是陪睡——不要想歪！这是纯洁、单纯的陪睡觉，这跟三陪姑娘的陪睡不是一个概念！其实纯陪睡服务并非日本首创，在纽约早就有类似的服务，不过这家陪睡店确实是日本首家。

当然，陪睡服务不便宜。顾客首先要缴纳 3000 日元的会费，然后计时收费，20 分钟 3000 日元，量大优惠，6 小时为 3 万日元，10 小时 5 万日元。如果在陪睡的过程中需要一些特殊服务——不要想歪，店里不会有任何色情服务——就要再支付额外费用，比如让姑娘在你的臂弯里睡觉，3 分钟就要 1000 日元（没天理啊……），睡觉时想和姑娘深情凝望？1 分钟 1000 日元！真是名副其实的一眼值千金啊！如果你想把手搭在姑娘的膝盖上睡觉，3 分钟 1000 日元！



“添い寝”的服务价目表在网上公开之后，引来无数网友围观。大家纷纷啧啧称奇，网友普遍认为这是仅面向“傻阿宅”的店。在日本随便找个风俗店，一晚一万日元就能搞定，各种性服务应有尽有。又何必花 3 万日元与姑娘纯纯地睡一晚？要是不小心多摸了人家几下，还得给你记上一屁股的账呢！也有网友说，这店家可能是认定某些阿宅太害羞，不敢去风俗店，这种正经的陪睡店能让他们像去女仆咖啡厅一样感到自在。其实随便去一次女仆咖啡店，消费个一两万日元也是常有的事。很多阿宅需要的不是肉体上的发泄，而是一种精神的慰藉。而且在陪睡店里还有许多让阿宅们感到熟悉而贴心的摆设，比如动漫主题抱枕。比起陪逛街几个小时就要上万日元的女仆逛街服务，这种纯洁的陪睡应该更能有心灵相通的精神慰藉效果吧？不过想想睡在你面前的姑娘，满脑子都在计算着你摸了她多久，和你凝望了多久，在你的臂弯里睡了多久，然后统计你要付多少钱，估计旁边还得放个计时器，这么一想恐怕就兴趣全无了。你想和陪睡的姑娘心灵相通，但是睡在你臂弯里的姑奶奶只想和你的钱袋相通。

石榴裙下有黄金！开发少女的绝对领域！

在日本的宅文化中，“绝对领域”一词有其特殊含义，指的是穿超短裙和过膝袜的女性所露出来的大腿部位。这个部位让阿宅们浮想联翩，却又神圣不可侵犯。该词的起源应该是 2005 年底日本的电视节目《电视冠军》。如今绝对领域已经被作为判断女性角色萌特征的一个指标，一般认为，迷你裙、绝对领域与膝上的袜子部分应保持 8:2:5 的黄金比例，误差不超过 25%。因为日本阿宅们对绝对领域的执着，所以大部分二次元 ACG 角色都有绝对领域。因为这种特殊癖好，女性在脸蛋和胸部之外，又多了一个容易令人关注的部位，而这个绝对领域部位也变成了商机所在。



绝对领域一词来自动画《新世纪福音战士》中的“AT 力场”（Absolute Terror Field），翻译过来就是绝对领域力场。但是如今被广泛使用的“绝对领域”早已偏离其原有含义。为了利用这一被广泛认可的概念，一家日本广告公司推出了“绝对领域广告”，简单地说就是把女性的绝对领域当作广告位，厂商可与其联络，将要制作广告的内容做成贴纸，贴在女性们的绝对领域上。这家广告公司正在大量招募愿意提供绝对领域作为广告位的女性，应募条件包括 :女性、18 岁以上、个人社交网络上的关注人数至少有 20 个以上，不管是 Facebook、Twitter 还是 Mixi。

参与绝对领域广告宣传是单日参加、单日付报酬，报酬在 1000 到 10000 日元不等。广告公司会至少挑选 2 个地方进行拍摄，然后将这些照片大量上传到社交网站。此项广告行动旨在通过阿宅喜闻乐见的绝对领域，以及社交网络的病毒式传播特性，达到在社会大众中口耳相传的效果。事实上这次广告确实十分成功，



至少比把广告贴在胸部上成功，因为胸部已经是一块被过度开发的地方，已经不那么容易成为噱头。而且贡献绝对领域就可以赚钱，不用牺牲色相，对少女们来说是再容易不过的事了。所以招募声明发布之后，立即获得大批应募者，广告公司方面很快就停止接受报名。这让很多没报上名的美腿少女们遗憾不已。

本期的《游戏·人》音乐收藏除了给大家推荐了一些近期热门ACG作品相关的歌曲，还同时收录了六首来自"《太鼓之达人》系列"的老歌，这些曲目均来自日本流行乐坛的传奇人物，相信各位一定耳熟能详。而关于推荐音乐的欣赏方式，将本期DVD放入电脑光驱内，以数据方式打开光盘的主根目录，大家可以看到名为"游戏·人 第48辑 音乐收藏"的文件夹，所有歌曲按序号与曲目名排列收录在内。除了直接在电脑上播放，读者还可以将音乐文件拷贝至任意播放设备随时倾听。

序号	曲目	出自	演唱者
1	Arrival	X360游戏《光环4》主题曲	–
2	光と影の地平	3DS游戏《勇气原点 飞翔妖精》BGM	–
3	The Drunken Whaler	跨平台游戏《冤罪杀机》BGM	–
4	Iridescent	电影《变形金刚 月之暗面》片尾曲	Linkin Park
5	Viva La Vida	跨平台游戏《NBA 2K13》BGM	Coldplay
6	誓い	PSP游戏《战国BASARA编年史英雄》插入曲	Do As Infinity
7	神次元！ふぉ－ちゅん·までりある	PS3游戏《神次元游戏 海王星V》主题曲	nao
8	ルミナス	剧场版动画《魔法少女小圆》前篇主题曲	ClariS
9	あなたに出会わなければ～夏雪冬花～	TV动画《夏雪密会》片尾曲	Aimer
10	约束の日	PS3游戏《绝体绝命都市4》主题曲	饭田舞
11	PONPONPON	《太鼓之达人》系列收录曲	きゃりーぱみゅぱみゅ
12	ポリリズム		Perfume
13	Ring a Ding Dong		木村カエラ
14	爱呗		GReeeeN
15	天体观测		BUMP OF CHICKEN
16	キミがいる		いきものがかり



《游戏·人》第四十八辑音乐CD介绍

1 Arrival 作曲:Neil Davidge



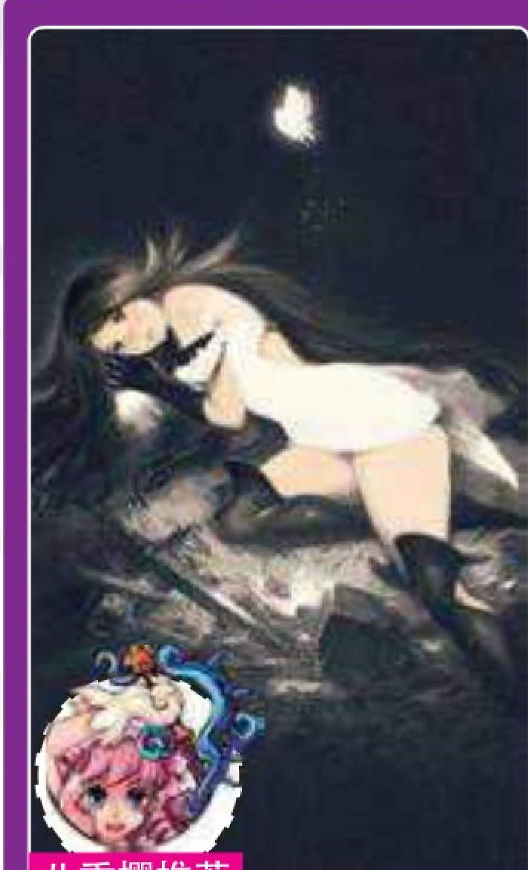
纱迦推荐

今年在X360上有微软寄予厚望的超级大作《光环4》。作为新传奇的起点，微软希望《光环4》不仅能让系列的老玩家满意，而且要吸引来更多的新玩家。游戏的开发商由Bungie变成了343，全面更换的引擎一改过去游戏给人留下的视觉感受，而听觉方面的变化微软同样看重。为此微软斥巨资请来好莱坞级的音乐大师，将系列的主题音乐彻底换掉，不得不说这是一个非常大胆的举措。

和玩家耳熟能详的经典旋律相比，新的主题音乐没有那么慷慨激昂。老版音乐仅需开场"当"的一个音符，就足以让玩家全神贯注，而新版相比之下属于慢热型的，淡淡的曲调要明显舒缓得多，但听久之后就会感到它强大的感染力。听着听着，每一个斯巴达战士的回忆都会被慢慢唤醒，而且能感受到一场新的战役正在前方。这大概就是这首《Arrival》所要传达的意思。



2 光と影の地平 作曲:Revo



八重樱推荐

《勇气原点 飞翔妖精》的音乐部分打破了过往使用SE音乐人的常规，交由幻想乐团SOUND HORIZON的灵魂人物Revo制作，呈现出了与过往"《FF》系列"截然不同的音乐风格。尽管并不像植松伸夫所做乐曲那般大气磅礴，但Revo将自己所擅长的幻想叙事诗融入到创作之中，多样化的曲风将玩家的灵魂带往那片迷人的大陆。这并不是Revo第一次参与游戏音乐的创作，早在2006年他就率领SOUND HORIZON为PS2游戏《混沌战争》演唱过主题曲《终端の王と异世界の骑士》，而这一次他独自完成一款游戏的全部BGM制作，再一次用实力征服了广大的玩家们。一起来聆听这首大地图的BGM《光と影の地平》吧，是不是丝毫不逊于《最终幻想Ⅲ》的名曲《悠久之风》呢？

3 The Drunken Whaler 作曲:Copilot



稀饭推荐

这首《The Drunken Whaler》出自《冤罪杀机》的OST，从风格上来说是最能够代表本作的歌曲。开头小女孩的空灵清唱展现出的是本作冷冽而静谧的游戏氛围，玩家穿梭在鼠疫横行的敦沃城，绕过严密防守的街道，渐渐靠近暗杀目标。随着激昂的中章响起，犹如主角潜入被严密防守的大宅，逐渐接近目标。最后，随着清唱再次响起，音乐走向尾声，正如暗杀目标的生命正因为主角的刺杀而渐渐消逝。

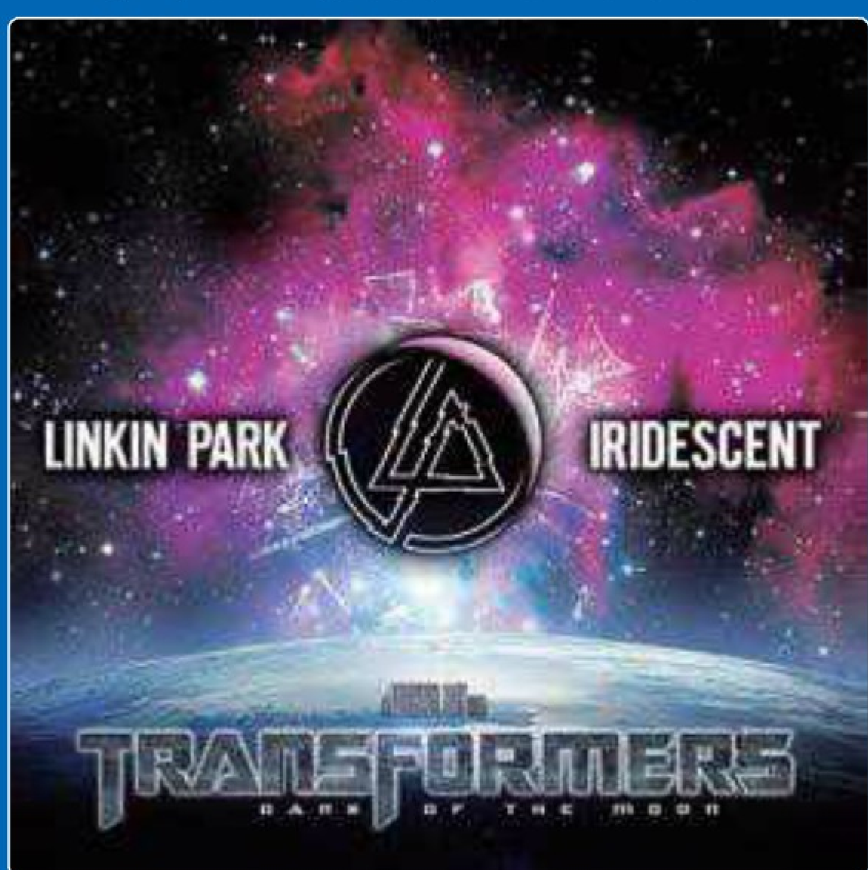


4 Iridescent 演唱:Linkin Park



铃推荐

《变形金刚》的电影作品很有票房号召力，因此各种特效和配乐制作从来都是不含糊的。看一下《变形金刚》历作电影的主题曲，不难发现制作团队似乎很钟情林肯公园。个人比较喜欢听他们的歌曲，说到林肯公园的专辑，除了好多人都喜欢的《Meteora》外，个人还对《Minutes to Midnight》特别有爱，这盘专辑里有好多比较悲惨的歌曲，各种无尽的绝望，很美丽不是吗？2007年《变形金刚》电影使用的《What I've Done》就是出自这盘专辑。这次《赛博坦的陨落》在一部宣传片中也请来了林肯公园，并将那首歌曲最终收录进了游戏中，只要玩家停在主菜单不动就有机会听到，不过可惜的是这首歌的完整版几乎找不到。斟酌片刻，本人还是推荐2011年作为片尾曲收录进电影《变形金刚 月之暗面》的《Iridescent》，这首歌曲所表达的意境，还是相当不错的，特别是那句，"全都忘记"。



You were standing in the wake of devastation
You were waiting on the edge of the unknown
With the cataclysm raining down
Your inside's crying save me now
You were there impossibly alone
Do you feel cold and lost in desperation
You build up hope of failures all you've known
Remember all the sadness and frustration
And let it go
Let it go

And in a burst of light that blindied every angel
As if the sky had blown the heavens into stars
You felt the gravity of temper grace
Falling into empty space
No one there to catch you in their arms
Do you feel cold and lost in desperation
You build up hope of failures all you've known
Remember all the sadness and frustration
And let it go
Let it go

Let it go Let it go
Let it go
Do you feel cold and lost in desperation
You build up hope of failures all you've known
Remember all the sadness and frustration
And let it go
Let it go

大毁灭之后，你一个人站在那里
陌生之地的边上，你在等候什么
而灾难仍在接踵而至
你心在喊："救救我！"
你已孤单得无可奈何

这时候你可因绝望心寒、彷徨？
你满怀希望，却徒得失败
记住这所有的悲伤与沮丧
再全都忘记
全都忘记

一道天光，足以刺瞎所有天使的眼
天堂好像被它劈得星光四溢
你感到上天恩威的重力
坠你于虚无之地
那里没有人，接不住你

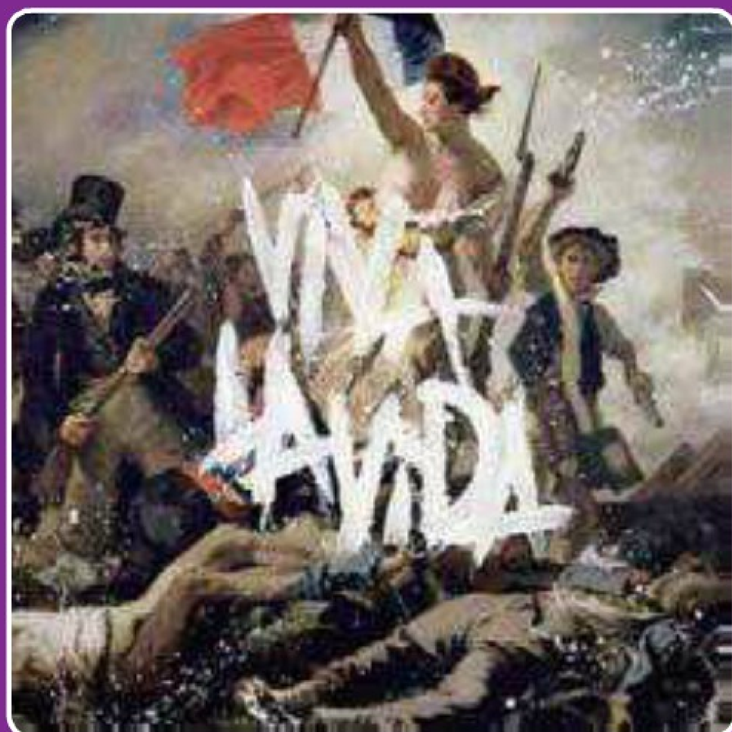
这时候你可因绝望心寒、彷徨？
你满怀希望，却徒得失败
记住这所有的悲伤与沮丧
再全都忘记
全都忘记

这时候你可因绝望心寒、彷徨？
你满怀希望，却徒得失败
记住这所有的悲伤与沮丧
再全都忘记
全都忘记

全都忘记，全都忘记
全都忘记
这时候你可因绝望心寒、彷徨？
你满怀希望，却徒得失败
记住这所有的悲伤与沮丧
再全都忘记
全都忘记

5 Viva La Vida

作曲：Copilot





华尔兹推荐

每年NBA 2K的音乐都能给我们不小的惊喜，今年同样不例外，除了不乏WEST、NAZ这样的大牌外更是请JAY-Z来亲自操刀音乐制作。不过这次推荐的不是他们的说唱曲目，而是这首来自Coldplay的《Viva La Vida》。这首歌曲讲述了一段王者的经历，有些凄凉，有些惨痛又有些讽刺，谁会知道统治世界的君主过着如此凄凉的生活，落得如此惨淡的下场？歌曲用轻摇滚的方式演绎了这段王者的自述，下面就让我们一起来倾听吧。

I used to rule the world
Seas would rise when I gave the word
Now in the morning I sleep alone
Sweep the streets I used to own

I used to roll the dice
Feel the fear in my enemy's eyes
Listen as the crowd would sing:
"Now the old king is dead！ Long live the king！ "

One minute I held the key
Next the walls were closed on me
And I discovered that my castles stand
Upon pillars of salt and pillars of sand

I hear Jerusalem bells a ringing
Roman Cavalry choirs are singing
Be my mirror my sword and shield
My missionaries in a foreign field
For some reason I can't explain
Once you go there was never,
never an honest word
That was when I ruled the world

It was the wicked and wild wind
Blew down the doors to let me in.
Shattered windows and the sound of drums
People couldn't believe what I'd become

Revolutionaries wait
For my head on a silver plate
Just a puppet on a lonely string
Oh who would ever want to be king？

I hear Jerusalem bells a ringing
Roman Cavalry choirs are singing
Be my mirror my sword and shield
My missionaries in a foreign field
For some reason I can't explain
I know Saint Peter won't call my name
Never an honest word
But that was when I ruled the world

我曾经统治世界。
大海也愿意为我咆哮。
如今我早上孤独的睡眠
在我曾拥有的街道中

我曾赌注命运
感受过敌人眼中的恐惧
听到人民们高喊口号
"如今，先王已经死去！ 先王永生！"

我掌握到了权力
接着城墙却将我封闭
我发现我城堡的基石
却仿佛如盐沙一般

我听到耶路撒冷正在传来的钟声
罗马骑士正在吟唱。
我的明镜、宝剑与盾牌
我的传教士在外国领域
其中缘由我不能说明
自你走后我从未，
从未听过一句真话。
那就是我统治世界的时光。

当狂风袭来
吹倒门将我押在下面，
震碎了窗户，鼓声响起。
人们无法相信我的结局

革命者等着
我的头颅被摆上银盘。
只不过是一个被操纵的孤独傀儡
哦，谁愿做这样的国王？

我听到耶路撒冷正在传来的钟声
罗马骑士正在吟唱。
我的明镜、宝剑与盾牌
我的传教士在外国领域
其中缘由我不能说明
我深知圣彼得不会唤我姓名
从未听过一句真话。
那就是我统治世界的时光。

6 and I'm Home

作词：Kyasu Morizuki　作曲：Katsumi Ohnishi　演唱：Do As Infinity

眠れないまま 朝焼けの音
引きずり起こす身体（からだ）
仆の人生（れきし）は 竞争（あらそい）の日々
休む暇などなくて

いくつも梦破れた世界の果て
唯一救いなのは君と逢えたこと

君と仆の绊は 风に消えた足迹
谁の刃も切り裂けはしない
立ちはだかる现実
信じあえる真实
どんな未来も切り拓けるから
まだまだまだ仆は仆に挑むよ

十六夜（いざよい）の月 时代（とき）の愿い
は満たされる日が来るの?
暗夜にさした光ひとすじ
揺らがぬ心 ひとつ

いくつも散って逝った世界の果て
不屈の修罗の如く君を守るため
君が仆に背中を预けてくれることが
こんな仆を无敌にさせるんだ
あらがえない运命（さだめ）も
かけがえない生命（いのち）も
全てを今なら受け止めるから
まだまだまだ仆は君に誓うよ

君と仆の绊は 风に消えた足迹
谁の刃も切り裂けはしない
立ちはだかる现实
信じあえる真实
どんな未来も切り拓けるから
君が仆に背中を预けてくれることが
こんな仆を无敌にさせるんだ
あらがえない运命（さだめ）も
かけがえない生命（いのち）も
全てを今なら受け止めるから
まだまだまだ仆は仆に挑むよ

整夜未眠 朝霞的响动
努力支撑起身体
我的每一天都在争斗中度过
毫无闲暇休憩的时间

万千梦想破灭于世界的尽头
与你相遇是我惟一的救赎

我与你的羁绊是消逝于风中的足迹
任何人的刀刃都无法将其斩断
脚踏实地伫立着的现实
相互信赖的真实
无论怎样的未来都能开辟
我依旧要再次再次再次挑战我自己

月圆之夜 那时的心愿得以实现之日是否会来临
照耀暗夜的一道光芒
坚定不移的一颗心

万千凋零于世界的尽头
如不屈的修罗般守护着你

将我的背后托付于你
这样的我是无敌的
即使是无法抗衡的命运
或者是不可重来的生命
此刻我将承受这一切
因此我再次再次再次对你起誓

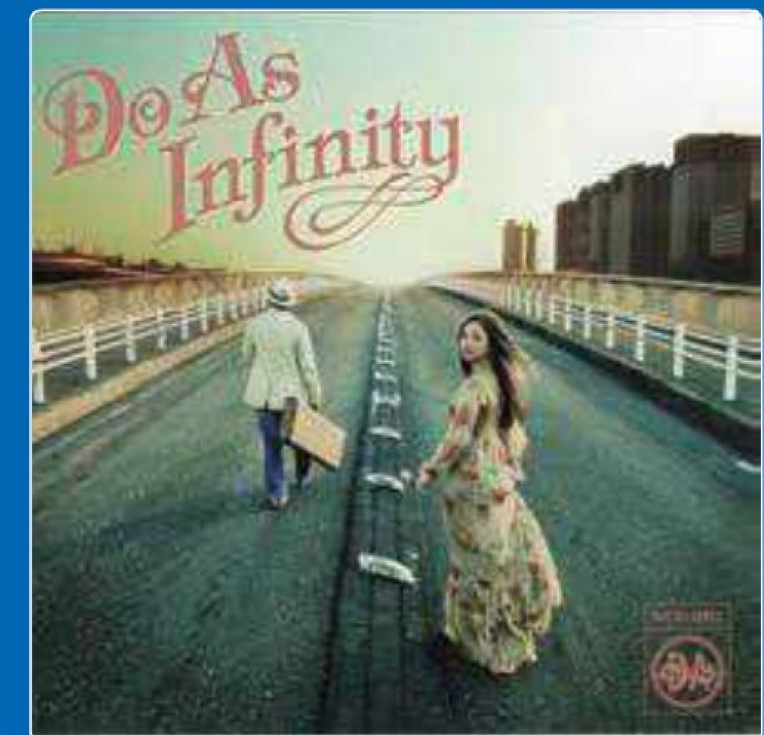
我与你的羁绊是消逝于风中的足迹
任何人的刀刃都无法将其斩断
脚踏实地伫立着的现实
相互信赖的真实
无论怎样的未来都能开辟

将我的背后托付于你
这样的我是无敌的
即使是无法抗衡的命运
或者是不可重来的生命
此刻我将承受这一切
我依旧要再次再次再次挑战我自己



狼来了推荐

该曲是PSP平台上《战国BASARA编年史英雄》的插曲，相信国内的玩家对Do As Infinity这个组合并没有多少印象，这里简单地给大家介绍一下。该组合的中文名称是大无限乐团，由伴都美子（主唱、作词）、大渡亮（吉他、和声、作词）以及长尾大（作曲、编曲、吉他）这三位成员组成，队名的出处是取自队长——长尾大的"大"的日文拼音"dai"，从而命名为"Do As Infinity"，表示他们的歌曲"无限广阔"和"拥有无限的可能性"。团队于1999年9月29日以单曲"Tangerine Dream"正式出道，出道前曾于日本涩谷忠犬八公像前作首次街头表演，之后更在涩谷不同的地方进行累积超过100场的街头表演，深得观众支持，因此得以成功出道。团队一度在2005年解散，直到2008年再次复出，不过长尾大已经退出了组合，只剩下伴都美子和大渡亮这两位成员。



7 神次元！ふぉーちゅん・まてりある

作词：nao　　作曲：前山田健一　　演唱：nao

理解不能アル・ゴ・リズム 久々の安置一服
平和だからいいでしょ？ オプションはイ－ジ－モ－ド
欠けたドットの意味 その先は见えなくて
气付いた时は 会心ハ－ドモ－ド

その手に托す 战略＆フラグ
ボタン一つでほら全て变わる
隐されていた 宝箱开けて クエスト制霸
规制抑制 世界崩坏？！
そんな设定イラナイ
目指せ→新世界

グルグルとふぉ－ちゅん・すたァ－
届かない昨日へ！
描いてた明日を くるり变えるために
辿り着く历史に めくるめく自由を
目指そう！ 神次元のビクトリィ－

キラ－ソフトシエアバトル 和平的？ ノ－コンクリア！
バグ技なんて…もう、次世代には通用しない
カスタム无限ビットレ－ト 最强LSで
变えてみせるよ！ この「れぎゅれ－しょんわ－るど。」

クルクルと ぐれいしぃ－・すたァ－
きりひらけ！ 昨日を…
新しい明日に 架けるビヴロスト
巡りゆく历史を 虹色にリ・メイク
つかもう！ 超次元のビクトリィ－

系がれた绊を 结ばれた时空を
新しい历史を 君と描ける样に…

グルグルと ふぉ－ちゅん・すたァ－
导いた明日へ…
目指そう！ 超次元のビクトリィ－
つかもう！ 神次元のビクトリィ－

这理解不能的算法，还是先放一边吧
轻松点不是很好么？ 设置成简单模式吧
欠缺的一点是什么，现在还不知道呢
但察觉到的时候，已经突然变成困难模式了

托付在手中的战略与因果
点一下按键就全部改变了
打开隐藏的宝箱 全任务制霸
限制抑制 世界崩坏？
才不需要这种东西呢
目标是→新世界！

团团转的命运之星
向着无法到达的昨天！
转动着描绘出新的明天
沿着历史 自由地翻滚着
目标是！ 神次元的Victory！

用怪物级大作争夺市场 简单地（？）不续关通关！
秘技什么的次世代就不管用了
用自定义的无限比特流，最强的临时队友
让我改变给你看吧！ 这个“有各种限制的世界”

团团转的Gracie Star
闪耀的昨天
将轮回的历史重制为七彩的颜色
其实已经成功了！ 超次元的Victory！

团团转的命运之星
引导着明天……
目标是！ 神次元的Victory！
其实已经成功了！ 超次元的Victory！

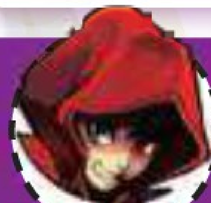



宇宙人推荐

《神次元游戏 海王星V》是一款将游戏业界软硬件阵营拟人化为题材的角色扮演游戏，而作为这款游戏的主题曲，本曲以节奏感鲜明轻快的电子音乐配电吉他的演奏为主基调，nao可爱的声音经过了刻意的电脑合成之后展现出一种奇特的电子风格，给人如置身游戏世界，聆听电子精灵们演唱这般奇妙的感觉。毕竟游戏、主机本质上都是给人带来快乐、欢笑的工具，整首歌的曲调与歌词充满了轻松欢快的童话色彩，这个童话有别于传统故事书上的那些，而是这个现代特有的，属于电子游戏世界的童话。顺带一提，标题的“ふぉ－ちゅん・まてりある”是恶搞了的August的文字冒险游戏《FORTUNE ARTERIAL》（只有一个读音不同），该作曾计划移植PS3但最终流产。

8 ルミナス

作词：渡边翔　　作曲：渡边翔　　演唱：ClariS


宇宙人推荐

剧场版《魔法少女小圆》前篇的主题曲，整体的曲风跟TV版的OP《コネクト》相似，歌词围绕着表线主角鹿目圆和里线主角晓美焰两人之间的感情羁绊上进行重点刻画。小焰从一开始内弱，到下定决心去保护小圆，再到被虚无缥缈的希望和难以改变的命运而折磨得封闭了内心，但最终还是成功将思念传达了出去，并由对方重新将她的心挽救回来。歌曲成功地刻画了两者之间这种复杂的感情变化，给人带来一种历经暴风雨之后终于看到光芒的感觉。而这次演唱依旧请来了女子组合ClariS来演唱，因为与剧中人年龄相仿，表达出的感情更加贴近作品。

传え合った心の温度を
そっと大事そうに抱え歩いていた
答えのない愿いの中で
言叶は未来变えて

幼い顷ずっと梦に见ていた
私にはまだ
远いけど君がいれば
少しは强くなれる气がして
明日の色を重ね涂った

呼んだ希望辿って 止めた世界を超えた
谛めない想いいつしか心系げた
泣いていたって笑って 明日迎えに行こう
决めた誓い辛くて倒れても

君のココロを守るため

记忆のない时の流れに
きっと求めていた暖かさはあって
包まれた瞬间 すべての
想いは君へ巡る

空に向かって走り手にした
いくつもの尊い光胸にしまって
私の中の辉きに变え
迷いを全部拂って飞ぼう

正解の见えない 入り组んだ
迷路を拔け
君が流した泪で心目觉めた
そして知った世界はこんなにもまだ绮丽で

新しい可能性を生むだろう
时のカケラの愿いから

救い信じて割れた想い
私が始まりに立って
君の笑颜取り戻すよ
真实の奇迹になって

呼んだ希望辿って 止めた世界を超えた
谛めない想いいつしか心系げた
泣いていたって笑って 明日迎えに行こう
决めた誓い辛くて倒れても
君のココロを守るため

君の侧にいよう

将传达到的心之温度
小心翼翼地抱紧轻轻地走着
得不到回应的祈愿在心中
诉说着未来会改变

年幼时候的我便经常梦见
虽然距离还很远但有你在的话
我便能感到一丝坚强
为明天涂上炫目的色彩

怀着心中的希望 超越了停止的世界
永不放弃的思念不知不觉中让心紧紧相连
即使哭了也要笑着站起来迎接明天
即使沉重地摔倒了
也要决意保护你的心

在已经记不起的岁月中
一定是渴望着彼此的温暖
直到相拥的那一瞬
将所有的思念都传达给你

伸手向着天空前进
许多珍贵的光辉向我汇聚
我的心中也变得光彩耀人
所有的迷茫都烟消云散

穿过了看不清方向的迷宫
终于切身体会到你曾流下过的泪水
然后知道了这个世界是如此美丽
新的可能性也会诞生吧

从向时间碎片的许愿中

相信能拯救这破碎的思念
我开始坚强起来
我一定会取回你的笑容
让奇迹成为真实

怀着心中的希望 超越了停止的世界
永不放弃的思念不知不觉中让心紧紧相连
即使哭了也要笑着站起来迎接明天
即使沉重地摔倒了
也要决意保护你的心

我会一直在你身边

9 あなたに出会わなければ～夏雪冬花～

作词：aimerrhythm　作曲：百田留衣　演唱：Aimer

记忆などいらない 永远に眠りたい
もう このまま朝が 来なくたっていいや
いつも梦の中では あなたは笑ってる
どうして ねえ 消えないの？

I gave you everything.You gave me anything？
きっと いつまででも
You're everything, still my everything.
爱してるんだよ
真夏に降った雪のような それは儚い奇迹なんだ
（かまわない）

あなたに出会わなければ こんなに切なくて
胸を缔め付けることもなかった…それでも
あなたに出会えなければ 强さも优しさも
知らないまま
部屋の隅で泣いていた 何も见えずに

季节などいらない なにも触れたくない
もう あの花の名は 忘れたっていいや
だけど梦の中では あなたは笑ってる
いまでも（消えないよ）そうなんだ

I gave you everything. You gave me anything？

ずっと いつまででも
You're everthing,I'm still waiting.
爱しててもいい
真冬に笑いた 花のような いまは儚い记忆でも
（かまわない）

あなたに出会わなければ こんなに寂しくて
泪が止まらない夜はなかった…それでも
あなたに赠りたい ただ、「爱されていてね…」と

包まれてた はじめて笑えた夜の わたしのように
もしも愿いがひとつ 叶うのなら もう一度
触れてほしい
生まれて良かったと感じれた あの朝日に照らされて
あなたに出会わなければ こんなに切なくて

胸を缔め付けることもなかった…それでも
あなたに出会えなければ 强さも优しさも
知らずにいた
目を闭じれば すぐそこに あなたがいる
いまでも まだ 目を闭じれば すぐそこに あなたがいる


洛克推荐

Aimer被称为“谜之歌姬”，在她出道的这一年中从未曝光过自己在音乐事业上的任何事情，征服听众的只有她那略带沙哑而触人心弦的声线。这首歌曲来自动画《夏雪密会》的ED，与动画带来的无力感相当契合。歌曲中描绘的情景、细小的片段通过她独特的声线直击内心最柔软的部分，带来那份想遗忘却又不断涌出的回忆，渴望忘记但害怕消失的孤独感。



已不需要记忆 想要永远熟睡
这样的早晨 可以不再到来
梦中的你 总是带着微笑
为什么呢？ 挥散不去

我给了你一切 而你给了我什么？
一定是永恒的
你是我的一切 仍旧是我的一切
依然爱着你
若是恍若盛夏飘落雪花一般梦幻的奇迹

（也没关系）
如果没有与你相遇 便不会懂得这伤感
这揪心的痛 即使如此
如果没能与你相遇 现在也不会晓得何谓温情 何谓坚强
只能在房间的角落里哭泣 什么也看不见

已不需要季节 什么也不想触碰
连那朵花的名字 也忘记了
但是在梦中 你却在笑着
现在也是（不要消失）这样啊

我给了你一切 而你给了我什么？
一直一直到永远
你是我的一切 我仍旧在等着你
依然爱着你
像隆冬时节盛开的花一样 即使是短暂的记忆
（也没关系）

如果没有与你相遇 便不会懂得这寂寞
在这眼泪止不住的夜晚……尽管如此
你想要赠给我的 只是“被爱着…”

被你第一次微笑的夜晚笼罩了 就像我一样
如果没有一个愿望能够实现 宁可再一次被你触碰
能够在这世界上真是太好了 被那朝阳照耀着
如果没有与你相遇 便不会懂得这伤感

这揪心的痛 即使如此
如果没能与你相遇 也不会晓得何谓温情 何谓坚强
闭上眼睛就能看见 你就在我身旁
现在闭上眼睛也能够看见 你就在我身旁

10 約束の日

作词：饭田舞 作曲：饭田舞 演唱：饭田舞

海が见たいなんて
珍しこと言うから
あの日に限って
雨が降るったんだ
指切りした约束

まだいくつもあるのに
こんな日が来るのに
君は知っていたの?

ここにいるよ
今君はどこにいるの?
向かいのホ－ム 君の姿探し
てる
いつかまた会える日が来る
のなら
その日まで ずっと ずっと

ここにいるよ
今君はどこにいるの?
闻こえてきそう 仆の名前呼
ぶ声
いつかまた会える日が来る
ことを
愿ってる ずっと ずっと

ここにいるよ
まだ仆は待っている
鸣るはずのない君からの电
话のベル
もう二度と 会えないかもし
れない
君のこと想っているよ

夕日に照らされてる
手を繋いで步いた道
途切れた足迹
并ぶ二人の影

想去看看大海
你少有地提出了这样的要求
但是那一天
却下着雨
于是就勾勾手指做了约定

这一天还是会到来
你是早已知道了么？

我在这里哟
可你却在何处？
我一直在那边的房子里 寻找着你的身影
直到再见的那天到来
知道那天为止 一直 一直

我在这里哟
可你却在何处？
好像听到了 呼唤我名字的声音
希望哪一天我们能再次相遇
我祈求着 一直 一直
我在这里哟
我仍然在等待着
却总是无法听见你打来的电话的铃声
可能已经不能再见了
但我还是挂念着你

夕阳映照这
牵手走着的路上
零散的足迹
并肩走着的两个身影



宇宙人推荐

“311大地震”这场浩劫对游戏业造成了不小的影响，不少作品相继宣布延期发售，而其中最惨的恐怕要数以灾难逃生为题材的《绝体绝命都市4》了，因为这场地震，原本即将就能与广大玩家见面的作品却不得不中止开发。时至今日，系列依然有不少粉丝期待着游戏复活的一天，虽说这天非常渺茫，但游戏的主题曲倒是顺利于今年6月17日发售了。本曲继续由演唱了前作OP的饭田舞献唱。歌词中描述了两人曾勾手指相约到海滩，却因为某些事情而与对方失去了音讯，但依然等候着能再次相遇，期待着约定的日子能到来。通过这样简单的手法表达出灾难过后，对失散的人的思念。哪怕可能无法再次相见，但依然不放弃希望——大概，喜欢“《绝体绝命都市》系列”的玩家此时也是这种心情吧。

11 PONPONPON

作词：Yasutaka Nakata 作曲：Yasutaka Nakata 演唱：きゃりーぱみゅぱみゅ

あの交差点で みんながもしスキップをして
もしあの街の真ん中で
手をつないで空を见上げたら
もしもあの街のどこかで
チャンスがつかみたいのなら
まだ泣くのには早いよね
ただ前に进むしかないわいやいや
PONPON 出して しまえばいいの
ぜんぜん しないの つまらないでしょ
ヘッドフォンかけて リズムに乘せて
WAYWAY 空けて あたしの道を
PONPON 进む 色々なこと
どんどん キテる? あなたのキモチ
POIPOI 舍てる恶い子はだれ?
そうそう いいコ ああ
You Make Me Happy
Every Day PON
Every Time is PON
メリ－ゴ－ランド のりたいの
Every Day PON
Every Time is PON
たぶん そんなんじゃ ダメでしょ
PONPON 出して しまえばいいの
ぜんぜん しないの つまらないでしょ
ヘッドフォンかけて リズムに乘せて
WAYWAY 空けて あたしの道を
PONPON うぇいうぇいうぇい
PONPON うぇい PON うぇい PONPON
うぇいうぇい PONPONPON
うぇいうぇい PON うぇい PON うぇいうぇい
PONPON うぇいうぇいうぇい
PONPON うぇい PON うぇい PONPON
うぇいうぇい PONPONPON
うぇいうぇい PON うぇい PON うぇいうぇい

あの交差点で みんながもしスキップをして
もしあの街の真ん中で
手をつないで空を见上げたら
もしもあの街のどこかで
チャンスがつかみたいのなら
まだ泣くのには早いよね
ただ前に进むしかないわいやいや
PONPON 进む 色々なこと
どんどん キテる? あなたのキモチ
POIPOI 舍てる恶い子はだれ?
そうそう いいコ ああ
You Make Me Happy
Every Day PON
Every Time is PON
メリ－ゴ－ランド のりたいの
Every Day PON
Every Time is PON
たぶん そんなんじゃ ダメでしょ
PONPON うぇいうぇいうぇい
PONPON うぇい PON うぇい PONPON
うぇいうぇい PONPONPON
うぇいうぇい PON うぇい PON うぇいうぇい
PONPON うぇいうぇいうぇい
PONPON うぇい PON うぇい PONPON
うぇいうぇい PONPONPON
うぇいうぇい PON うぇい PON うぇいうぇい
PONPON うぇいうぇいうぇい
PONPON うぇい PON うぇい PONPON
うぇいうぇい PONPONPON
うぇいうぇい PON うぇい PON うぇいうぇい
PONPON うぇいうぇいうぇい
PONPON うぇい PON うぇい PONPON
うぇいうぇい PONPONPON
うぇいうぇい PON うぇい PON うぇいうぇい

大家若是在那十字路口跳着舞步
若是在那街道正中央 牵着手仰望星空
若是想在那街道的某处抓住机会的话
哭泣还为时尚早 你只能往前进了咿呀咿呀
PONPON 交出来就好
什么都不去做 真的很无聊哦
戴上耳机顺着节奏摇摆
WAY WAY 开辟我的道路
PONPON 一切都有好进展
你有在听吗？你的真意
POIPOI 乱扔的坏孩子是谁？
对对 好孩子 啊啊
You make me Happy
EVERY DAY PON
EVERY TIME IS PON
我想坐缆车
EVERY DAY PON
EVERY TIME IS PON
大概这样是不行的吧
PONPON 交出来就好
什么都不去做 真的很无聊哦
戴上耳机顺着节奏摇摆
WAY WAY 开辟我的道路
PONPON WAY WAY WAY
PONPON WAY PON WAY PONPON
WAY WAY PONPONPON
WAY WAY PON WAY PON WAY WAY

大家若是在那十字路口跳着舞步
若是在那街道正中央 牵着手仰望星空
若是想在那街道的某处抓住机会的话
哭泣还为时尚早 你只能往前进了咿呀咿呀
PONPON 一切都有好进展
你有在听吗？你的真意
POIPOI 乱扔的坏孩子是谁？
对对 好孩子 啊啊
You make me Happy
EVERY DAY PON
EVERY TIME IS PON
我想坐缆车
EVERY DAY PON
EVERY TIME IS PON
大概这样是不行的吧
PONPON 交出来就好
什么都不去做 真的很无聊哦
戴上耳机顺着节奏摇摆
WAY WAY 开辟我的道路
PONPON WAY WAY WAY
PONPON WAY PON WAY PONPON
WAY WAY PONPONPON
WAY WAY PON WAY PON WAY WAY

九兵卫推荐

きゃりーぱみゅぱみゅ（Kyarypamyupamyu）原名竹村桐子，作为和木村KAELA一样的原宿系女歌手，她是时下日本高中女生中人气最高的新兴偶像。竹村桐子最早在《KERA》和《Zipper》等青文字系列杂志上以模特的身分活跃，可爱的外形以及自由奔放的博客使其一夜成名，成为读者中人气NO.1模特，尤其得到了全国各地憧憬原宿时尚的女高中生的狂热支持。2011年夏，竹村桐子的迷你专辑《もしもし原宿》（你好原宿）正式发售，标志着她作为歌手出道，迷你专辑中的主打歌曲《PONPONPONN》在全世界23个国家同时发行。

12 ポリリズム

作曲：中田ヤスタカ　作词：中田ヤスタカ　演唱：Perfume

とても大事な キミの想いは
无驮にならない 世界は回る
ほんの少しの 仆の气持ちも
巡り巡るよ

くり返す このポリリズム
あの冲动は まるで恋だね
くり返す いつかみたいな
あの光景が 苏るの
くり返す このポリリズム
あの反动が うそみたいだね
くり返す このポリループ

ああプラスチック みたいな恋だ

またくり返す
このポリリズム
このポリリズム

このポリリズム ポリループ

ほんの少しの 仆の气持ちが
キミに传わる そう信じてる
とても大事な キミの想いは
无驮にならない 世界は回る

ほんの少しの 仆の气持ちも
巡り巡るよ

くり返す このポリリズム
あの行动は まるで恋だね
くり返す いつかみたいな
あの感动が 苏るの
くり返す このポリリズム
あの反动が うそみたいだね
くり返す このポリループ
ああプラスチック みたいな恋だ
またくり返す ポリリズム

极为重要 你的所想
不会是毫无用处 世界正
在旋转
仅是渺小的 我的心情也
巡回着游走着哦

重复反覆 这段复节奏
那股冲动 宛如恋爱
重复反覆 彷佛某日
那道光景 重生复苏
重复反覆 这段复节奏
那阵反动 如同谎言
重复反覆 这多重回圈
啊白金般的 恋爱

又再次重复反覆
这段复节奏

这段复节奏

这段复节奏 多重回圈

仅是渺小的 我的心情将
传达给你 如此相信
极为重要的 你的所想
不会是毫无用处 世界正
在旋转
仅是微小的 我的心情也
巡回着游走着哦

重复反覆 这段复节奏
那种行动 宛如恋爱
重复反覆 彷佛某日
那股感动 重生复苏
重复反覆 这段复节奏
那阵反动 如同谎言
重复反覆 这多重回圈
啊白金般的 恋爱
又再次重复反覆 这段复
节奏





九兵卫推荐

要说时下日本乐坛最火的电音组合，Perfume（电音香水）一定当之无愧。这个由大本彩乃、樫野有香、西胁绫香三人组成的女性演唱组合以电音的方式打破了传统POP统治歌坛的格局，给日本歌迷带来了一股清新的潮流，迅速成长为在全亚洲备受瞩目的Perfume最近还首次走出日本，在台湾以及香港举行了她们的海外演唱会，引来了更多FANS的强烈追捧。

13 Ring a Ding Dong

作词：渡边忍/木村カエラ　作曲：渡边忍　演唱：木村カエラ

ring a ding dong ring a ding ding dong...

何で？ 君の天气は雨？
こんなにボクの空 晴れだよ
お气に入りの ボクの伞を君にさしてあげるよ
泪も あがれ

ring a ding dong ring a ding ding dong...
んな 分け合うよ
ring a ding dong ring a ding ding dong...
ファミレド

君がいつもくれる言叶
天使も大好きだ "ありがと"
だからママ！ ボクもちゃんと言えるよ
いつもありがと

幸せ とまれ

ring a ding dong ring a ding ding dong...
かわりは いないよ
ring a ding dong ring a ding ding dong...
ドレミファミレド

むにゃむにゃと眠る
梦のドア开く
ファンファ－レ鸣り响いて
だれもかれもおどり出す
小鸟や花やボクも歌い出す
お日様颜だして もう おはよう

1·2·3·4·5·6
ring a ding dong…

---

ring a ding dong ring a ding ding dong...

为什么？你的天气是雨？
这样的话我的天空 是晴朗的哦
如果你喜欢我的伞那么就送给你
泪水也会飞扬

ring a ding dong ring a ding ding dong...
大家一起分享哦
ring a ding dong ring a ding ding dong...
DO RE MI FA MI RE DO

你平时对我说的话语
天使也最喜欢说"感谢"
所以妈妈！我也会好好的说出口
无论何时充满感激
幸福停留

ring a ding dong ring a ding ding dong...
没有可以代替的哦
ring a ding dong ring a ding ding dong...
DO RE MI FA MI RE DO

睡梦中呢喃着
梦想的门扉开启
活泼的管弦乐回响着
其他人也随着音乐起舞

小鸟花朵与我一起歌唱
面对太阳也说晨安

1·2·3·4·5·6
ring a ding dong…



九兵卫推荐

木村カエラ是日本娱乐圈一位流行&摇滚乐歌手、作词家、广告女王，是始终站在潮流最前沿的话题人物。2004年出道的她以可爱搞怪的风格、另类不失典雅的气质，受到日化用品、影视动漫及幼教行业青睐，创作了很多广为流传的歌曲作品，也因此被日经娱乐杂志评选为最能吸金的"新世纪四小天后"之一。2009年，木村カエラ以一首《Butterfly》首次受邀参加NHK年底的金牌节目红白歌会，正式跻身歌坛巨星行列。同年9月1日，与日剧男演员瑛太奉子成婚，让无数人羡慕不已。



14 爱呗

作词：GReeeeN　作曲：GReeeeN　演唱：GReeeeN



九兵卫推荐

GReeeeN由HIDE,navi,92以及SOH共4人组成，LOGO名的"GReeeeN"的4个"e"表示成员的人数，同时寓意着都是在牙医部出身的组员希望给人留下牙齿的印象，就像是露出牙齿的微笑一般。除了这首收录在《太鼓之达人》内的《爱呗》，GReeeeN的歌曲也曾出现在NDS游戏《应援团》中，他们的歌曲总是有着打动人心的力量，很多老玩家应该还有印象。



「ねえ 大好きな君へ」
笑わないで闻いてくれ
「爱してる」だなんてクサいけどね
だけどこの言叶以外伝える事が出来ない
ほらね！ またバカにして笑ったよね
君の选んだ人生（ミチ）は仆（ココ）で良かったのか？
なんて分からないけど
ただ泣いて笑って过ごす日々に
邻に立って居れることで
仆が生きる意味になって
君に捧ぐこの爱の呗

「ねえ あの日の仆ら何の话をしてた？」
初めて逢った日によそよそしく
あれから色々あって时にはケンカもして
解りあうための时过ごしたね
この广い仆ら空の下
出逢って恋をしていつまでも
ただ泣いて笑って过ごす日々に
邻に立って居れることで
君と生きる意味になって
君に捧ぐこの爱の呗
いつも迷惑をかけてゴメンネ
密度浓い时间を过ごしたね
仆ら２人 日々を刻み
作り上げてきた想いつのり
ヘタクソな呗を君に赠ろう
「めちゃくちゃ好きだ」と神に誓おう
これからも君の手を握ってるよ
仆の声が続く限り
腾でずっと爱を呗うよ
岁をとって声が枯れてきたら
ずっと手を握るよ
ただアリガトウじゃ伝えきれない
泣き笑いと悲しみ喜びを
共に分かち合い生きて行こう
いくつもの夜を越えて
仆は君と 爱を呗おう

"给最爱的你"
不要笑听我说
"我爱你"什麽的虽然很让人不可信
可是我只想告诉你这件事
看！待会你又轻笑了
虽然不知道你所选的人生会不会因为我而精彩
多么不明白
可是 在哭泣、欢笑的日子里
站在你的身边
是我生存的意义

献给你的 这首爱之歌

「嘿 那天我们说了什麽？」
最初相逢时的冷淡
以及之後时不时的拌嘴
都是为了相互理解的那一刻
在我们广阔的天空下
相遇而後一直相恋下去
可是 在哭泣、欢笑的日子里
站在你的身边

是和你一起生存的意义
献给你的 这首爱之歌
一直给你添麻烦真是对不起呢
如胶似漆的在一起
创造印刻我们二人的回忆
日渐深厚的感情
将这首笨拙的歌送给你
"就是喜欢你！"我向神起誓
从此刻起握著你的手
只要还有声音

我就会在你的身边 唱这首爱之歌
老去声音嘶哑的时候
还会一直握著你的手
但还是表达不尽我的感谢
哭泣、欢笑、悲伤、喜悦
我们都一起分享渡过
经过无数个夜晚
我都为你唱这首爱之歌

15 天体观测

作词：藤原基央　作曲：藤原基央　演唱：BUMP OF CHICKEN

午前二时 フミキリに 望远镜を担いでった
ベルトに结んだラジオ 雨は降らないらしい

二分後に君が来た 大袈裟な荷物しょって来た
始めようか 天体观测 ほうき星を探して

深い暗に饮まれないように 精一杯だった
君の震える手を 握ろうとした あの日は

见えないモノを见ようとして 望远镜を覗き込んだ
静寂を切り裂いて いくつも声が生まれたよ
明日が仆らを呼んだって 返事もろくにしなかった
「イマ」という ほうき星 君と二人追いかけていた

气が付けばいつだって ひたすら何か探している

幸せの定义とか 哀しみの置き场とか

生まれたら 死ぬまで ずっと探してる
さぁ 始めようか 天体观测 ほうき星を探して

今まで见つけたモノは 全部覚えている
君の震える手を 握れなかった痛みも

知らないモノを知ろうとして 望远镜を覗き込んだ
暗暗を照らす様な 微かな光 探したよ
そうして知った痛みを 未だに仆は覚えている
「イマ」という ほうき星 今も一人追いかけている

背が伸びるにつれて 伝えたい事も増えてった
宛名の无い手纸も 崩れる程 重なった

仆は元气でいるよ 心配事も少ないよ
ただひとつ 今も思い出すよ

予报外れの雨に打たれて 泣きだしそうな
君の震える手を 握れなかった あの日を

见えてるモノを 见落として 望远镜をまた担いで
静寂と暗暗の归り道を 驱け抜けた
そうして知った痛みが 未だに仆を支えている

「イマ」という ほうき星 今も一人追いかけている

もう一度君に会おうとして 望远镜をまた担いで
前と同じ 午前二时 フミキリまで驱けてくよ
始めようか 天体观测 二分後に君が来なくとも

「イマ」という ほうき星 君と二人追いかけている

凌晨两点，在路口前，我扛着望远镜
在皮带上系着的收音机告知我似乎不会下雨

两分钟后你背着多得夸张的行李出现在我面前
开始了寻找彗星的天体观测

为了不被黑暗所吞噬而认真观测着
想要紧握你颤抖的手的那一天

为了看见看不见的东西而用望远镜认真窥探着
将寂静撕裂后产生了许多的声音
即便明日在呼唤着我们，我们也不曾回应
我们追寻的，是名为"现在"的彗星

不知不觉间，我们总是一心追寻着一些什么
那或许是幸福的定义，或许是放置悲伤的场所

从生到死，一直寻找着
那么，要开始了吗，寻找那彗星的天体观测

到目前为止所发现的东西我全部都记得
就连未能紧握你颤抖的手的那份痛楚

为了看见看不见的东西而用望远镜认真窥探着
寻找着像要照亮黑暗的微弱光线

由此认识到的伤痛，我到现在都还记得
我到现在都还一个人追寻着那名为"现在"的彗星

随着年龄的增长，像要传递给你的事也在变多
没有收信人的信，也仿佛有让人崩溃般的沉重

我现在的身体很健康，需要担心的事也很少
但是有一件事我一直铭记在心里

天气预报未能预测到的雨打在脸上有如眼泪一般
未能紧握你颤抖的手的那一天

看漏了本应看到的事物，因此我再次背起了望远镜
穿过了静寂与黑暗的小道
由此认识到的伤痛，到现在都还支持着我前进
我到现在都还一个人追寻着那名为"现在"的彗星

想要和你再次相见，因此我再次背起了望远镜
与以前一样，在凌晨两点奔向那个路口
要开始了吗，天体观测，即便两分钟后你没有出现
我也会与你一同追寻着这名为"现在"的彗星

九兵卫推荐

BUMP OF CHICKEN 在 2006 年为《深渊传说》创作主题曲《カルマ》相信很多人至今都还有印象。乐队主唱藤原基央还跨行参与原声创作，一人撰写了这款游戏所有的 BGM，所有音乐以他本身创作的《カルマ》为世界观而展开，游戏的 OST 累计 8 万多销量，是"《传说》系列"中销量最高的 OST。2011 年，与游戏有着不解之缘的 BUMP OF CHICKEN 创作的《ゼロ》作为 PSP 版《最终幻想 零式》的主题曲与歌迷见面，同样深受玩家好评。这首《天体观测》收录于《太鼓之达人 Wii 2 代目》之内，明快爽朗的曲风不容错过。

16 キミがいる

作词 :吉冈圣惠　作曲 :吉冈圣惠　演唱 :いきものがかり

Ah 梦に见てた こがれていた キミがいる
あの空に浮かぶ いくつもの 光集め 恋は辉く

何があったって あたしは大丈夫と
キミが言うから きっと平气だ もう迷いはしないさ

小さなすり伤 气づく间もなく走る
でもね今は それでいいんだ たまに泣き虫で

真夏の夜空に ザワめく胸骚ぎは
やまない 消えない
つまずきほどけて 困り果てたとしても
それでも笑え！

Ah 梦に见てた こがれていた キミがいる
その声にいつも触れたくて
そっとそっと 耳をすましてた
Ah 梦じゃないと 胸の鼓动 数えてる
あの空に浮かぶ いくつもの 光集め 恋は辉く

うつむき步けば 谁かの肩に当たるの

すれ违ってく 人ごみの中 キミを见つけたい

散らかる部屋には クシャクシャな服と
ごちゃまぜな感情と
さえない颜した あたしの素颜が 镜に映るけど

Ah 素直になれ 绮丽になれ 今あたし
このままでいいと キミは受け止めてくれると
信じてるけど

Ah 梦に见てた こがれていた キミがいる
その声にいつも触れたくて
そっとそっと 耳をすましてた
Ah 梦じゃないと 胸の鼓动 数えてる
あの空に浮かぶ いくつもの 光集め 恋は辉く

Ah 梦に见てた こがれていた キミがいる
あれこれ探して たどりつく先をいつも
キミが照らしてる
Ah 梦みたいで 梦じゃないよ キミがいる
その瞳 (め) に映った
いくつもの 光集め 恋に落ちてく

Ah 梦中所见的 一心向往的 你的存在
漂浮在那片天空 收集那光芒 爱恋闪耀光辉

无论发生了什么 我都会没关系
因为你说了 所以一定不在乎 已经不再迷惑

小小的擦伤 不经意间就消退
但是呢 现在 我希望能够 偶尔做个爱哭鬼

盛夏的夜空 嘁嘁喳喳躁动不安
无法停止 无法消失
即使遇到挫折 即使一筹莫展
尽管如此也会面带笑容！

Ah 梦中所见的 一心向往的 你的存在
一直想要感受那声音
偷偷地 偷偷地 侧耳倾听
Ah 如果不是梦 细数着心中的悸动
漂浮在那片天空 收集那光芒 爱恋闪耀光辉

如果垂着头前进的话会撞到谁的肩膀
交错的人群中 想要发现你

在凌乱的房间只有 皱巴巴的衣服
与杂乱无章的感情

我暗淡的面容 从镜子中映照出了

Ah 变得坦诚 变得美丽 现在的我
就这个样子也好 你能够理解
我坚信着

Ah 梦中所见的 一心向往的 你的存在
一直想要感受那声音
偷偷地 偷偷地 侧耳倾听
Ah 如果不是梦 细数着 心中的悸动
漂浮在那片天空 收集那光芒 爱恋闪耀光辉

Ah 梦中所见的 一心向往的 你的存在
这个那个的探索 好容易走到前方
总是有你的照耀
Ah 好像是梦 不是梦哦 你的存在
映照在眼中的
几道光聚集在了一起 坠入爱河



九兵卫推荐

生物股长（いきものがかり）的歌总是让人觉得充满阳光、充满力量，这种感受发自我们对于歌曲本身的共鸣，而非出于对歌手的偏好或者喜爱，这就是一种如此纯粹却又不可思议的音乐魅力。《キミがいる》是日剧《萤之光》第 2 季的主题曲，同样被作为 J-POP 曲目收录在《太鼓之达人》系列作品之内，算是最能代表生物股长曲风的一首人气歌曲。



小编与上帝

《游戏·人》第48辑 读者调查

1.您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。

2.本期《游戏·人》推出了迷你特企大集合，提供了几篇短小精悍内容各异的小型特企，各位读者是否喜欢这种特企形式？

3.您希望看到哪些方面的文章，对内容选材有何建议？

欢迎您的来信，我们将继续为参与者送出精美ACG刊物。



夏来秋去，在各位忠实读者们的陪伴下，《游戏·人》又迎来了一个代表着成熟与收获的秋天。这个秋季对于玩家们来说的确是一个收获的季节，经过漫长的等待，多款大作都将会在陆续在这个秋季发售，相信在看到本期杂志时，不少玩家已经被淹没在秋季大作的浪潮中，一时半会也冒不了头了。这是个幸福的时节，对于等待许久的玩家们来说，应该再也没有比这更充实的时候了。祝各位玩家们玩得开心玩得愉快，而在这金秋时节，《游戏·人》也会用硕果累累的丰富内容来继续补充各位读者的游戏文化需求。

●哈尔滨 张博宇

经过四个月的等待终于看到了十周年纪念刊，到现在写信其实经过了半年的时间了，时光荏苒还真不是说笑。编辑们还在追求自己的梦想么？反正我还在追寻梦想，并且付出些代价，九月份为了做市场调研深入农村，雨过天晴后在某粮食烘干塔发现很多狗的脚印，家住农村的同事跟我说是羊的，于是继续向前走去，突然一声犬吠，我与同事三人以为一只狗不可怕，结果这一声犬吠却招来一群十几条未上锁的黑狗群，那群狗迎面向我们追来，那一瞬间我突然愣住，恍若在《生化》中遇到丧尸群，第一反应是转身跑回上一场景，同事告诉我不要跑，越跑越追，于是我们转身快走，狗群保持与我们2-3米距离，追我们30米后似乎是出了他们的领地，外加狗主人追出来召唤，遂回。当时我以为会挂掉，可是当时的我不知道为什么在觉得躲不过危及生命的危险时反而很平静，危险解除后我腿都软了。以前我做梦梦到狗时有大事不顺，经过此次追逐，前几日梦见自己进入一个狗圈基地，一个个狗窝像坟地一样排列着，很多狗出来向我狂吠，要咬我，遂醒来，长叹不已，看来我真该找个通巫蛊之人为我驱邪了，现在的办法就是临时多吃狗肉，以此来镇压这邪性……





又收到了张博宇读者长长的来信，信中提到了许多非常好的建议，在此要先感谢您对于《游戏·人》发展的关心与支持。来信开头的这一段描述颇为传神，实在令人觉得身临其境，小编们都身在大城市，附近虽然狗只也不少，但都是些家养的宠物狗，大多对人非常友好，像你这般的惊险遭遇实在是平生未见。无论你的梦想是什么，既然值得你如此地付出，想必非常了不起，实在是令人钦佩。不过我必须说，吃狗肉辟狗邪这方法未必有效，毕竟狗灵性倒是比猪牛羊之类的要高，恐怕被宰的时候怨气也不低，与其猛吃狗肉，倒不如少享点口福，说不定还可以化化灾哦。



●广州 蔡颢骏

十周年特刊上面，最喜欢的是《机友记》、《游戏人物性格杂谈》和《英雄拼图》，尤其是《机友记》，能够一窥各位编辑们与身边玩游戏的朋友们所走过的人生轨迹，令人既感到似曾相识，又禁不住有种莫名的惆怅和感慨。短文中感觉描写最生动的仍然是栾东的《小胖已婚》，看完让人禁不住心有戚戚，而在人性冲突上最有亮点的则是胜负师的《一台旧主机引发的悬案》，遥想起自己当年也曾经因为类似的事情和朋友闹翻过，至于最晒甜蜜的，应该就是稀饭的《平行线》了，看完最后一段禁不住笑了起来，说是讲基友的，但实际上讲的还是他自己的感情经历啊。



偷偷放闪光弹被抓现行了，各位单身的读者和死死团团员们请高抬贵手不要来信吐槽小弟一点点私心，在此先谢过了。说回正题，《机友记》是《游戏·人》的一次新尝试，正如前言所说的，我们虽然经常分享自己的生活，却很少提到身边其他“游戏人”的生活，但比起编辑们来说，其实反而是身边玩游戏的朋友最能代表一般玩家所处于的状态，他们所面对的变化和烦恼肯定也和各位读者们的经历有所重合，这也才是真正意义上的游人生活，所以希望这篇特企可以带给各位读者们不一样的阅读感受。

●归来的黑骑士

苦等许久，终于读上了《游戏·人》的十周年特刊，不过第一眼的注意力都被封底的米歇尔吸引过去了，让我想起了四十五辑的猫女，看来现在《游戏·人》打算用性感女郎作为封底的主题？我个人还是挺喜欢的，不过最好维持在一个合适的度上，要是变成卖肉风格的日式人设常驻可就有点过火了，相信编辑们会控制好这方面的尺度吧。说回内容，作为一个《蒸汽男孩》、《生化奇兵》和《钢铁苍穹》的脑残粉，本期的《在钢铁的苍穹下》实在是非常对我胃口，希望能够以后在《游戏·人》看到更多这一类型的文章。同时也要赞赏一下《英雄拼图》，像这种探究作品制作背景的深度文章实在让人读起来欲罢不能。





这位读者您如此喜欢《生化奇兵》，想必明年的《生化奇兵 无限》会令你极为满意，可惜因为游戏延期发售，不然我们就可以在本期杂志上讨论这款杰作背后的种种秘闻了。同时《英雄拼图》这种解读目前热门影视作品的内容，我们也会继续推出，请期待我们日后的精彩内容哦。

本次参与读者调查，可以获得精美ACG刊物，欢迎致信！Email地址：gamer@ucg.cn


iFruit
grand
theft
auto
FIVE
V

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2012.11

Vol. 48

UCG



[斑斓之书] 超越视觉，非同凡响

[映画馆]“为您创造美好的明天”——“恶魔公司”形象面面观

[工作室物语]寒流侵袭——温哥华游戏业大衰退/Gizmondo掌机内幕：游戏产业史上的最大骗局

[动漫秀]如果你还记得 “青春”的名字——安达充回顾专题

[电玩秘史]开源文化：初音未来现象的背后/宫本茂之妻不堪家暴离家出走？

游戏·人 光盘定价：16.00元
本手册随盘附赠不能单独销售